KONAMI OFFICIAL GUIDE
パーフェクトシリーズ

METAL GEAR™ Ghost Babel

KONAMI®
ゲームボーイ
メタルギア ゴーストバベル パーフェクトガイド

発行 コナミ株式会社
発売 株式会社新紀元社

KONAMI OFFICIAL GUIDE

パーフェクトシリーズ

KONAMI OFFICIAL GUIDE

METAL GEAR Ghost Babel PERFECT GUIDE

潜入

Infiltration

21世紀初頭。合衆国政府を震撼させる未曾有の事件が勃発した。開発中の核搭載二足歩行戦車メタルギアが独裁軍事集団によって強奪されたのだ。この非常事態に対し政府は、7年前武装要塞国家OUTER HEAVENをたった一人で陥落させた潜入工作のエキスパート、ソリッド・スネークを召喚。敵の本拠地『ガルエード』への潜入とメタルギアの破壊を要請した。難攻不落の武装要塞に単身挑むソリッド・スネーク。その行く手にたちはだかる謎の傭兵団『ブラック・チェンバー』。浮かび上がる過去の因縁、隠された真実。そしてメタルギアを巡る巨大な陰謀が明らかになっていく……。

METAL GEAR Ghost Babel

CONTENTS

C H A P T E R 1

CHARACTERS FILE

登場人物

Solid Snake DATA FILE

Solid Snake

ソリッド・スネーク

■本名：不明
■年齢：30代
■国籍：アメリカ
■身長：182センチ

世界最高の特殊部隊FOX HOUNDの元隊員で、潜入工作のエキスパート。かつて「OUTER HEAVEN」と呼ばれた武装要塞国家をたった一人で陥落させ、FOX HOUNDの名を世界に知らしめるとともに、自身も『伝説の英雄』として呼ばれるようになる。
退役後、アラスカで孤独な生活を送っていたが、キャンベルの召喚により、再び戦場へと戻る。

Chris Jenner

クリス・ジェンナー

■本名：クリス・ジェンナー
■年齢：20代
■国籍：アメリカ
■身長：176センチ

デルタフォースの女隊員。階級は軍曹。先んじて「ガルエード」潜入していたデルタフォースの生き残りとして、ソリッド・スネークに協力する。
デルタフォースでは今まで後方で情報支援を行っていたが今回の任務で初めて最前線に送られた。

Slasher Hawk

スラッシャー・ホーク

■本名：不明
■年齢：40代
■国籍：オーストラリア
■身長：213センチ

オーストラリアのアボリジニ出身。
部族伝統の武器である1メートル以上ある巨大なブーメランを扱う。手足が長く、野生の獣のようにしなやかで俊敏。
戦場でも部族のトーテム(守護神)である鷹を飼っている。
ブーメランにも鷹の紋章が刻まれている。

BC
Black Chamber

Marionette Owl

マリオネット·アウル

■本名：不明
■年齢：20代
■国籍：不明
■身長：175センチ

夜間戦闘を得意とし、暗闇の中を全く無音で移動することができる。目はフクロウ並に夜目がきくが、異常体質で暗闇ではネコのように目が光るため、夜間戦闘では自分の目の光を隠すためのゴーグルをつける。
いつも二体の文楽人形を連れている。

BC
Black Chamber

Pyro Bison

パイロ・パイソン

- ■本名：不明
- ■年齢：40代
- ■国籍：アメリカ
- ■身長：186センチ

炎に対して異常な執着を持つ身長2メートルを越す巨漢。
戦闘では、巨大な火炎放射器で轟音と共に猛烈な火炎攻撃を仕掛けてくる。
火炎放射器用の燃料はパイソン自身がが特別に調合したもの。

BC
Black Chamber

Black Arts Viper

ブラックアーツ・ヴァイパー

■本名：不明
■年齢：30代
■国籍：アメリカ
■身長：189センチ

傭兵団「ブラック・チェンバー」のリーダー。
彼が戦場に現れると、敵は何が起こったかわからないまま次々に爆死していく。その様から「ブラックアーツ(暗黒魔術)」という名がついた。ヴァイパーは毒蛇の意。
FOX HOUNDのソリッド・スネークへの対抗意識からそう名乗っている。

BC
Black Chamber

Roy Campbell
ロイ・キャンベル

■本名：ロイ・キャンベル
■年齢：60代 ■国籍：アメリカ
■身長：185センチ

旧FOX HOUND司令官。ソリッド・スネークのかつての上官であり戦友。2年前に軍を退いていたが、その実戦に裏付けされた作戦立案能力の高さ、そしてソリッド・スネークをよく知るものとして今作戦の実行指揮を執るために招集された。

Weasel
ウィーゼル

■本名：ロナルド・レンセンブリンク
■年齢：30代 ■国籍：オランダ
■身長：180センチ

現代最高の傭兵の一人に数えられるほどの凄腕。独自のコネクションを持ち、世界の傭兵事情に詳しい。ウィーゼル（イタチ）あた名の通り、狡猾さと獰猛さを感じさせる男で、本人もそう呼ばれることを好む。

Mei Ling
メイ・リン

■本名：メイ・リン
■年齢：10代 ■国籍：中国
■身長：160センチ

今作戦でスネークが使用する新型レーダー、無線機システムを開発した女子学生。アメリカ生まれの中国人。
無線でスネークをサポートするオペレータとして今回の作戦に参加してしている。

James Harks
ジェイムズ・ハークス

■本名：ジェイムズ・ハークス
■年齢：10代 ■国籍：アメリカ
■身長：171センチ

新型メタルギアの開発チーフ。子供の頃から神童と呼ばれたエクトロニクス、ロボット工学の天才。ニックネームは「ジミー・ウィザード」メタルギアと一緒に連行されその組み立てのためジレフに捕らえられている。

Brian McBride
ブライアン・マクブライド

■本名：ブライアン・マクブライド
■年齢：30代 ■国籍：アメリカ
■身長：191センチ

CIA工作本部アフリカ局の情報官。ジンドラのアメリカ大使館に一等書記官として駐留していた経歴を持つ。今回の作戦の実質的な立案者。合衆国のためとあれば他人にあらゆる犠牲を強制する一面を持つ。

The General
『将軍』

■本名：アウグスティン・エグアボン
■年齢：40代 ■国籍：ジンドラ
■身長：183センチ

ジンドラ解放戦線（Gindra Liberation Front）通称ジレフのリーダー。「民族独立」を旗印にジンドラ内の少数民族を率いて武装蜂起、瞬く間に巨大な軍事組織にしたて上げたカリスマ的指導者。贅肉の無いすらりとした優美な体。知性と凶暴性が同居する野生的なハンサム。

C H A P T E R 2

SNEAKING TECHNIQUES

潜入テクニック

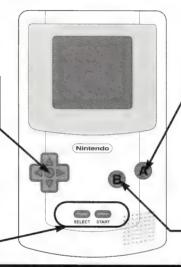
ゲームモード&基本操作説明

ここでは、本編のストーリーモードでも重要になる操作方法と、ゲーム中で遊べる、色々なモードの説明をしていく。"伝説の英雄"と呼ばれているソリッド・スネークでも、基本的な操作を覚えておかないと、今回の極秘任務を成功させるのはかなり難しいはず。しっかりと操作感覚をつかんでから、武装要塞『ガルエード』に潜入しよう。

 ボタン

スネーク、カーソルの移動などに使用。壁などに向かって押し続けると、張り付き状態になる。また、張り付いた状態で移動もできる(壁の方向に入れながら進む方向を押す)。

セレクト&スタートボタン

セレクトボタンで、メニュー画面が開く。スタートボタンは、ホフク状態と立ち状態の切り替え。また、メニューを開いたあと、スタートボタンを押すと無線が使える。

Ⓐ ボタン

パンチ攻撃やパネル、エレベータのスイッチ操作。また、張り付き状態では壁をノックして敵兵の注意をひくことができる。項目を決定するときにも使用。

Ⓑ ボタン

武器の発射ボタン。張り付き状態で、Bボタン押しながら、十字ボタンを押すと画面をスクロールさせることができる(のぞき込み)。メニュー項目のキャンセルにも使う。

ゲームモードの種類

NEW GAME　ニューゲーム

ストーリーモードを最初から始めるモード。難易度を「VERY　HARD」「HARD」「NORMAL」「EASY」の4種類から選べる。

CONTINUE　コンティニュー

ストーリーモードを再開するモード。セーブはどこでもできるが、再開できるポイントは決まっているので注意しよう。

STAGE SELECT　ステージセレクト

ストーリーモードで、一度クリアしたステージを選択してプレイできる。ただし、所持アイテムは最低限必要なものだけになっている。

VR TRAINING　VRトレーニング

仮想空間で訓練をするモード。オリジナルのマップが用意されステージによって、クリア条件が異なる(P90に攻略ページ)。

VS BATTLE　VSバトル

通信ケーブル(別売)を使って、対人プレイが楽しめる。通常のモードとは、ルールが大幅に異なる(P116に攻略ページ)。

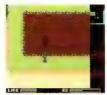
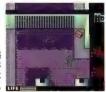
OPTION　オプション

RADAR　　　：レーダーのON/OFFを設定。
TEXT　FLOW　：文章のページ送りを設定。
EXIT　　　　：メインメニューに戻る。

フィールドマップでの操作方法

ホフク

START

その場で伏せる動作。十字ボタンを押すことでホフク前進ができる。素早い行動はできないが、草むらや沼のなかに隠れたり、机の下や壁のすき間に入れるので、敵から身を隠すときに使用する。また、地雷が仕掛けてあるポイントをホフク状態で通過すると地雷を武器アイテムとして入手することも可能だ。

草むらや沼でホフクすると敵から姿が見えなくなる。ただし、呼吸ができない場合もあるので注意。

普通に歩くと音の出る格子状の床や水たまりも、ホフク前進すれば音は出ない。基本的なテクニックだ。

走る

ソリッド・スネークの基本的な移動方法。敵に見つからないように素早く移動する。

敵兵よりも速く走れるので、不利な場面では逃げるのも大事。しかし、軍用犬などは、移動スピードが速いので、注意が必要だ。

パンチ

武器と違い、大きな音を出さずに敵を攻撃できる。それ以外にもパネルを押したり、エレベータのボタンを押すのにも使用する。

特殊なパネルはⒶボタンで押す。

エレベータのボタンもⒶボタンで操作。

武器を使う

メニュー画面で武器を装備すれば、武器を使用できる。武器によってはBボタンだけでなく、特殊な操作が必要なものもある。武器を装備していないとき・弾が無くなったときには何も起こらない。また電波障害のエリアでは、一部の武器が使用不能になる。

武器のほとんどは大きな音が出てしまうので、普段は使わない方がいい。サプレッサーを入手してからはファイブセブンを装備しておこう。

張りつき

壁に向かって

壁に向かって十字ボタンを押し続けると、この状態になる。
張りついた状態になることで障害物などの物影に隠れることが可能。さらに張りつきの状態から特殊な操作をすることで色々なアクションが起こせる。

のぞき込み	Bボタンを押すことで、画面をスクロールさせて、少し先の方を確認できる。
音を立てる	Aボタンを押すと、壁をノックして音を出せる。敵の注意をひくときに使用。
張りつき移動	十字ボタンを押すことで(壁ぞいを移動する)狭い通路に入れる。

メニュー画面での操作方法

メニューを開く　セレクトボタン

ゲーム中にセレクトボタンを押すと、メニューが画面下に表示される。ここでは武器の変更、アイテムの変更ができる。また、ポーズの代わりにもなるので、ゲームを中断するときも使用する。

●潜入中には不意なアクシデントが起こるときも……。トイレに行くときなどはメニュー画面に。

アイテム装備変更　ボタン上下

アイテムは、メニュー画面で十字ボタンの上下で変更できる。アイテムは持っているだけでは効果を発揮しないので、状況によって装備する必要がある。普段はカードキーを装備しておくと便利だ。

武器装備変更　

装備する武器は、メニュー画面で左右で変更できる。武器は本体を手に入れないと弾が拾えないので注意しよう。もちろん武器も持っているだけでは、使用できない。状況に応じて装備していこう。

無線機の使用方法　スタートボタン

1.周波数を合わせる

周波数は手動でも合わせられるが、十字ボタンの下を押し、メモリーに記録されたものを、選ぶようにすれば簡単に通信したい相手の周波数に合わせることが可能。

2.通信を開始する

周波数を合わせたら、Aボタンを押して通信を開始する。ストーリーの序盤は4人だけとしか通信できないが、ストーリーを進めると増えていく。

周波数表

通信相手	周波数	情報の特性
ロイ・キャンベル	140.85	作戦の司令官。ゲームの進行上のヒントを教えてくれる。
メイ・リン	140.96	技術サポートとして、作戦に参加。セーブができる。
ウィーゼル	141.80	ボス戦の情報や武器の使い方を教えてくれる。現役のよう兵。
マクブライド	141.52	敵の要塞、付近の風土に関する情報に詳しい。CIA所属。

●初めて戦うボスの前などに通信をすると、アドバイスをもらえることがある。

MAP画面の見方

敵兵・カメラ
視界内にスネークをとらえると危険モードに突入し、攻撃を仕掛けてくる。

ソリッド・スネーク
ゲームの主人公。プレイヤーが操作するキャラクター。

ライフゲージ
スネークの体力ゲージ。ゼロになるとゲームオーバー。

レーダー
通常時はマップと敵兵の位置を表示する。状況によって表示が変更される。

装備品
現在装備している武器とその残弾数、所有アイテムが表示される。

レーダー・特殊モードの見方

潜入モード

まわりの地形を表示する。大きな白い光点がスネーク、その他の小さな白い光点が敵兵や監視カメラを表している。

回避モード

敵兵が警戒してスネークを探している状態。カウントがゼロで潜入モード、再発見されると危険モードに移行。

危険モード

敵兵に発見されるとレーダーが使えなくなる。敵兵から逃げ、カウントがゼロになると回避モードに移行する。

電波障害

電波障害により、レーダーが使えない状態。監視カメラやニキータ・ミサイルも正常に作動しなくなる。

O2(酸素)ゲージ

スネークが、ガス室や水中で息を止められている時間を表すゲージ。ゼロになるとライフゲージが減っていく。

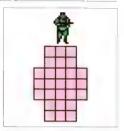
ボス敵ライフゲージ

ボス敵の体力を表すゲージ。ゼロにすればスネークの勝利。ボスを倒すと、スネークのライフの最大値が上がる。

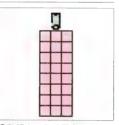
敵の視界と警戒レベル

「ガルエード」を守る敵兵には視界があり、その視界内にソリッド・スネークが入ってしまうと発見されたことになる。敵に発見されると警戒レベルが潜入モードから危険モードとなり、レーダーが使えなくなると同時に四方から敵が集まってしまう。潜入工作が目的である以上、任務を遂行するには、敵に発見されない方が都合がいい。
ここでは敵兵や監視カメラの視界範囲を紹介していく。特徴を理解すれば、敵兵に見つかる可能性はかなり低くなるはず。安全かつ素早い行動で、メタルギアを破壊しよう。

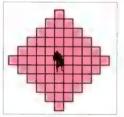
敵兵士の視界

敵兵は自分の正面に3キャラ分の視界を持っている。しかし、横にはほとんど視界がないため、接近しても気付かれない。音には敏感。

⬆横と後方から近づけば、簡単に殴り倒せる。気絶している間に先を急ごう。

監視カメラの視界

監視カメラは、本体と同じぐらいの幅で前方に広い視野を持っている。画面に映っていない状態でも発見されることもある。物音に、反応することはない。

⬆監視カメラは固定、または法則的な移動をしている。障害物に隠れて突破！

軍用犬のきゅう覚

軍用犬は視力ではなく、きゅう覚でスネークを発見するため、広い索敵範囲を持っている。音にも敏感で、かなり離れてやり過ごす必要がある。動きも素早い。

⬆360度、どの方向にいても近づくと発見されてしまう。離れて移動しよう。

潜入モードでの敵の動き

潜入モードでは、敵兵は一定の巡回ルートを移動している。物音がしたときには、その場所を調べにくるが、異常がないことを確認すると、巡回ルートに戻ってしまう。敵兵によっては居眠りをしている場合もある。

⬅通路や部屋のなかで居眠りをしている敵は、近寄っても発見されることはない。しかし、物音を立てるとすぐに起きてしまう。水たまりや格子状の床がある場所では気をつけよう。

⬅敵兵は決められたコースを巡回しているので、急に方向を変えたりすることはない（一部例外あり）。のぞき込みなどを使って、敵兵の行動パターンを確認すれば先に進みやすい。

物音を使って敵兵の誘導

場所によっては敵兵が固定され、見つからずに進むのが難しいポイントがある。そんなときは、わざと音を出すことで、敵兵を誘導することができる。壁に張り付きをして音を出したら、こちらに歩いてくる間に敵が見張りをしていたポイントを通過。ゲーム序盤から役に立つテクニックだ。

⬅音を出して、敵兵を誘導する。相手が歩くコースに気を付けよう。

➡敵兵が歩いてきたら、視界に入らないように注意して素早く移動。

スネーク発見時の敵兵の動き

敵兵は、スネークを発見したら、とにかく追いかけてくる。その場で倒してもいいのだが、ほかの兵士も集まってくるので、応戦するのは危険だ。敵兵がスネークを見失うと、カウンターの数字が減っていく。カウンターがゼロになると危険モードから回避モードに切り替わる。

潜入モード

潜入モードは普通の状態。マップも敵の配置もレーダーで確認できる。敵兵もスネークに気付いていないので、普通に巡回ルートを移動している。

回避モード

危険モードが終わると、このモードになる。敵兵はスネークを探して、近くを探し回るが、見つからなければ潜入モードに戻る。

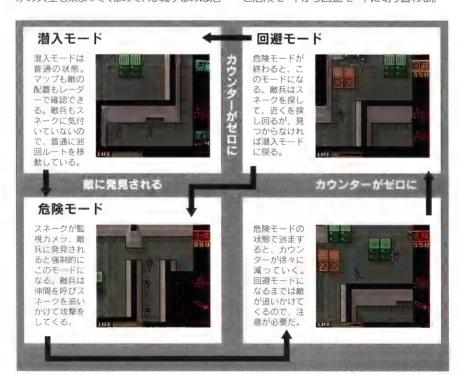
カウンターがゼロに

敵に発見される

カウンターがゼロに

危険モード

スネークが監視カメラ、敵兵に発見されると強制的にこのモードになる。敵兵は仲間を呼びスネークを追いかけて攻撃をしてくる。

危険モードの状態で逃走すると、カウンターが徐々に減っていく。回避モードになるまでは敵が追いかけてくるので、注意が必要だ。

アイテムの紹介

ここでは、ストーリーモードで手に入るアイテムを紹介していく。種類は多いが、どれも役に立つ便利な道具なので、効果を確認して欲しい。
アイテムは状況によっては使えない場合もある。その場合は、アイテムが表示されている部分に「NO　USE」と表示される。

ハツエントウ

赤外線センサーの近くで使用すると、センサーのON/OFFが肉眼で確認できる。スネークが、最初から持っているアイテム。

レーション

アイテム選択画面でBボタンを押して使用するとライフが一定量回復。装備している状態でライフがゼロになると自動的に使用される。

カードキー

特殊なドアを開けるためのカードキー。装備すると、カードに表示されているレベルまでのドアを開けることができる。

ダンボール

装備して静止していると、敵兵、監視カメラなどの視界にとらえられることがない。赤(R)、黄(Y)、青(B)の3色が手に入る。

ジライタンチ器

装備すると地面や床に仕掛けられている地雷の位置がレーダーに黄色の点で表示される。地雷はホフクで回収することもできる。

ナイトヴィジョン・ゴーグル

装備すると暗い場所でも通常と同じようにまわりが見えるようになる。装備した状態で、スタン・グレネードが爆発すると、視界が失われる。

サーマル・ゴーグル

周囲の熱源を映像化するゴーグル。暗い場所でも、ある程度の視界が確保できる。また、赤外線センサーのトラップも見えるようになる。

ガスマスク

毒ガスから身を守る特殊なマスク。ガスが充満しているエリアや部屋で装備すると、O2（酸素）ゲージの減り方がゆるやかになる。

ボディアーマー

防弾チョッキ。装備すると、敵から受けるダメージが半分に減る。ボス戦などで使うと効果的なアイテム。ステージ8でしか入手できない。

武器の紹介

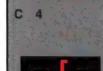
ここでは、ゲーム中にスネークが入手する武器を紹介していく。武器の詳細は、装備している状態で、ウィーゼルと通信すると教えてもらえる。ほとんどの武器は、使うと大きな音が出るため、危険モードに突入するものが多いので、使い所を間違えないように。

ファイブセブン・ピストル

ハンドガン。装備をしてBボタンで撃つ。サプレッサー（入手すると自動的にファイブセブンに装着）を手に入れれば銃声が発生しない。

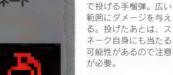
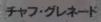
R 5

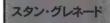
アサルト・ライフル。装備してBボタンで弾丸を発射する。Bボタンを押し続けると連射が可能。銃声は消すことができない。

C 4

プラスティック爆弾。装備してBボタンでセット。Aボタンで起爆する。有効範囲が広いので、少し離れてから起爆する必要がある。

グレネード

装備してからBボタンで投げる手榴弾。広い範囲にダメージを与える。投げたあとは、スネーク自身にも当たる可能性があるので注意が必要。

チャフ・グレネード

電子妨害用の手榴弾。装備してBボタンで投げて使う。金属片を散布して、一定時間、電波妨害にする。監視カメラなどを無効化できる。

スタン・グレネード

大きな音と光で、敵兵などを気絶させる特殊な手榴弾。装備してBボタンで投げる。多くの敵に囲まれた場合などに効果を発揮する。

ジライ

設置型の地雷。装備してBボタンで床、地面に仕掛けることができる。敵兵やスネークが上を歩くと爆発する。ホフクで近づけば回収できる。

ニキータ・ミサイル

装備してBボタンで発射。ミサイルは十字ボタンで操作できる。発射後はBボタンで爆発させることも可能だ。電波妨害エリアでは使えない。

⇧ニキータ・ミサイルは発射後が勝負！

⇧十字キーで誘導して目標物に命中させよう。

「ストリーモード」後の総合評価

ゲームをクリアすると、エンディング後に称号（ランク）が表示される。評価の仕組みは表の通り。

	VERY HARD	HARD	NORMAL	EASY
見つかった回数：0～5回 殺した人数：0～24人 レーション：0～1回 セーブ回数：不問 時間：120分以内 条件をすべて満たしている場合、最高の称号が与えられる。	BIG BOSS	FOX	DOBERMAN	HOUND
見つかった回数：121回以上 殺した人数：201人以上 レーション：VERY HARD7回以上、HARD15回以上、NORMAL25回以上、EASY26回以上 セーブ回数：80回以上 時間：10時間以上、で各ゲームレベルの最低の称号を与えられる。	OSTRICH	RABBIT	MOUSE	CHICKEN
見つかった回数：不問 殺した人数：不問 レーション：不問 セーブ回数：不問 時間：90分以内 の条件を満たしている場合、非常に速くクリアしたと評価し、称号が与えられる。	FALCON	SWALLOW	PIGEON	SPARROW
見つかった回数：121回以上 殺した人数：不問 レーション：不問 セーブ回数：不問 時間：90分以上 の条件を満たしている場合、敵に見つかり過ぎと評価し、称号が与えられる。	PEACOCK	PARROT	MYNA	CICADA
見つかった回数：121回未満 殺した人数：201人以上 レーション：不問 セーブ回数：不問 時間：90分以上 の条件を満たしている場合、敵を殺し過ぎと評価し、称号が与えられる。	ORCA	JAWS	SHARK	PIRANHA
見つかった回数：121回未満 殺した人数：201人未満 レーション：VERY HARD7回以上、HARD15回以上、NORMAL25回以上、EASY26回以上 セーブ回数：不問 時間：90分以上の場合、レーションの使い過ぎと評価し、称号が与えられる。	WHALE	MAMMOTH	ELEPHANT	PIG
見つかった回数：121回未満 殺した人数：201人未満 レーション：VERY HARD7回未満、HARD15回未満、NORMAL25回未満、EASY26回未満 セーブ回数：不問 時間：10時間以上の場合、プレイ時間が長すぎると評価し、称号が与えられる。	SLOTH	KOALA	TURTLE	SNAIL

その他の評価

	殺した人数 ＼ 見つかった敵	6～25回	26～60回	61～120回
VERY HARD	25～59人	SCORPION	CYOTE	JAGUAR
HARD		CENTIPIDE	JACKAL	PANTHER
NORMAL		TRANTULA	HYENA	LEOPARD
EASY		SPIDER	MONGOOSE	PUMA
VERY HARD	60～119人	CLOW	SCORPION	SCORPION
HARD		MOLE	CENTIPIDE	CENTIPIDE
NORMAL		BAT	TRANTULA	TRANTULA
EASY		BEAVER	SPIDER	SPIDER
VERY HARD	120～199人	CLOW	SCORPION	CROCODILE
HARD		MOLE	CENTIPIDE	ALLIGATOR
NORMAL		BAT	TRANTULA	IGUANA
EASY		BEAVER	SPIDER	CHAMELEON

CHAPTER 3

MISSION GUIDE

ミッションガイド

STAGE 1

ジャングル

ジャングルを抜け、北を目指せ！

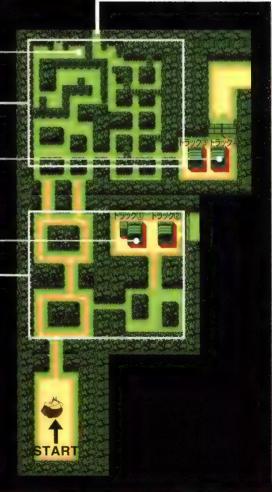
パラシュートで暁の空から舞い降りたスネークの目の前には、うっそうとしげるジャングルが広がっていた。異常ともいえる厳重な警備態勢から、奪われたメタルギアが隠された要塞が近いことがうかがえる。まずは、このジャングルを抜ける必要がありそうだ。

ファイブセブン·ピストル

Map.02→P026

ファイブセブン弾

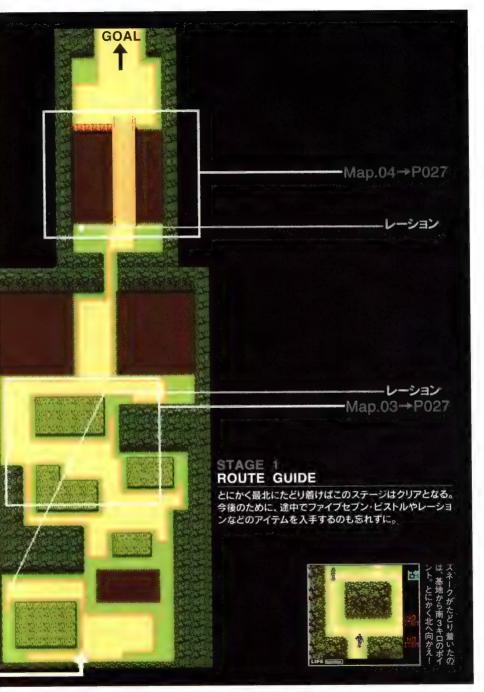
レーション

Map.01→P026

注：本書の攻略は、ノーマルモードを基本に行っております。敵兵やアイテムの配置は難易度によって異なります。

STAGE 1
ROUTE GUIDE

とにかく最北にたどり着けばこのステージはクリアとなる。今後のために、途中でファイブセブン・ピストルやレーションなどのアイテムを入手するのも忘れずに。

スネークがたどり着いたのは、基地から南3キロのポイント。とにかく北へ向かえ！

Map.01

最初のステージだけあって、敵兵は少なく、マップも単純。まずはここで各種操作やレーダーの見方をしっかり身につけておこう。

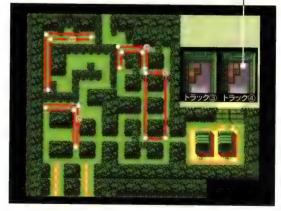
敵兵が草むらを巡回しているが、かなり広範囲を動いているため、レーダーを注意して見ながら進めば簡単に抜けられるはず。

また、北東に並ぶ2台のトラックの左には回復アイテムがあるので、入手しておこう。

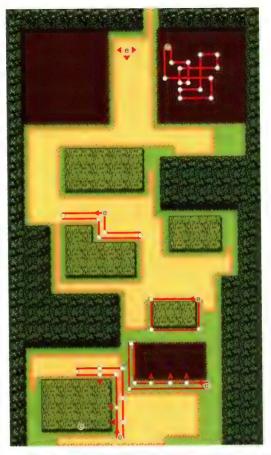
⬆敵兵の動きを読み間違えても、この場所で待機すれば見つからない。

Map.02

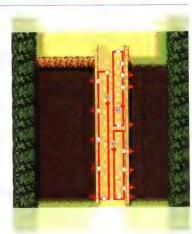
まずは、北にあるファイブセブン・ピストルを入手したい。武器の落ちている地点までは一本道のうえ、敵兵が往復しているので慎重に。敵兵が目の前を通りすぎたら通路に入り、素早くピストルの位置まで走り抜けるか、もしくは敵兵の背中を追いかけて殴り倒してしまおう。

Map.03

スタートボタンを押して泥のなかや草むらをホフク前進すれば、敵兵の目の前を横切っても発見されないので、うまく活用しよう。ただし、泥のなかを移動するときは、画面右下に表示される「O2ゲージ」に注意。

最北の抜け道付近に敵兵が立っているが、左側の泥のなかを進んで背後にまわり込めば、そのまま通り抜けられる。

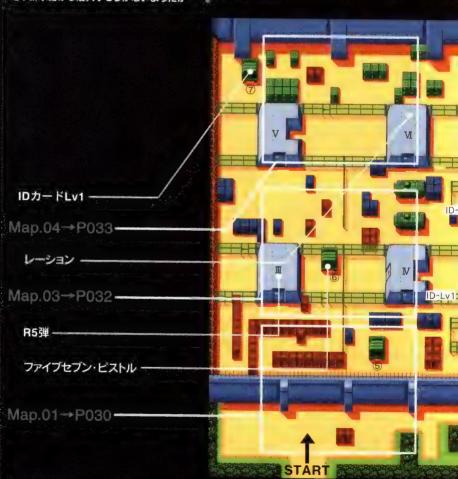
⬆この敵兵は前しか見ていないので、ある程度距離をとって行動すれば、ホフク前進しなくても気付かれない。

Map.04

まともに橋を渡ろうとすると敵兵との戦闘は免れないので、泥のなかを進もう。西側の泥の先はがけによって道がふさがれているので、東側を進むこと。

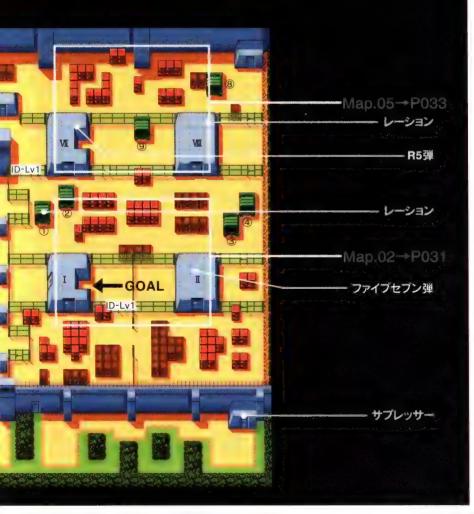
⬅敵兵がこちらを向いていないときは、泥のなかから顔を出しても大丈夫。

STAGE 2

基地前

武装要塞に侵入せよ！

ジャングルを抜けたスネークの前に、巨大な武装要塞ガルエードが立ちふさがる。要塞への入り口を探すスネークに、壊滅したはずのデルタフォースの生き残りというひとりの女性から通信が入った。どうやらガルエードへは、地下排水路から潜入するしかないようだが……。

STAGE 2
ROUTE GUIDE

南側から侵入して東へ向かうと、敵兵が扉を開けて出てくる。その扉をくぐって中央扉付近へ行くと、クリス・ジェンナーから通信が入り、地下排水路への入り口についてのヒントを得られる。北西のトラックのなかにあるIDカードLv.1を入手したら、Map.02の西側の建物（倉庫Ⅰ）へ行き、東側のくぼみから地下排水路へ侵入しよう。

Map.01

最初の監視カメラは、コンテナの手前を通れば簡単にやり過ごせる。草むら付近にいる敵兵2人は、しばらく草むらの陰で様子を見ていると、ひとりは居眠りを始め、ひとりは移動を始める。草むらの南で待機し、敵兵が背中を向けたら、素早く走り抜けよう。

⬆この位置で待機していると、手前の敵兵が上方向に移動を。

HARD & VERY HARD

中央の通路にも警備兵

ステージ2のマップ中央には、メインストリートのような広い通路がある。ノーマルでは、ここに敵兵は配置されておらず、安全な場所だったのだが、ハードモードでは敵兵が巡回している。見つからないように、反対側に移動するのは難しいので、フェンスの近くでチャンスを待ち、後ろを向いた瞬間にパンチで倒して進もう。

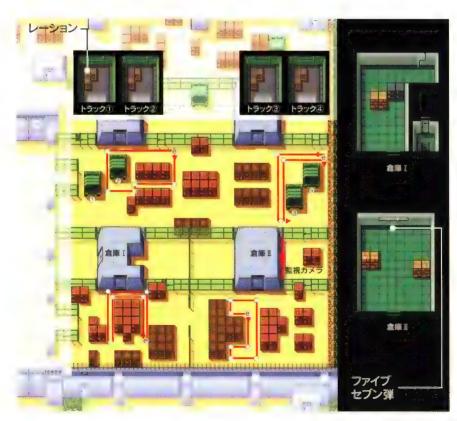
⬅フェンス近くでチャンスをうかがい、パンチで気絶させるか離れるのを待って先へ進む。

➡ハード、ベリーハードでは、敵の気絶時間も短くなる。すぐにその場を離れないと危険だ。

Map.02

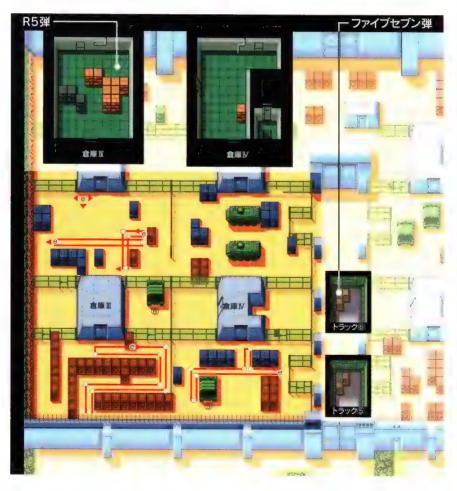
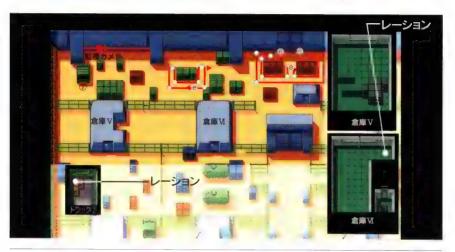
ゴールはすぐそこに見える東側がくぼんだ建物なのだが、そこへ行くためには、Map.04(トラック内)にあるIDカードLv.1を入手する必要がある。進路は、西へ向かってMap.03を経由するか、北東へ向かってMap.05を経由するかの選択になるが、難易度やスピード、アイテムなどを考慮すると、西へ向かってMap.03を経由するのがベター。Map.05を経由する場合や、IDカードを入手してから北西の扉(レベル1)を通ってこの場所に戻ってくるときは、東にある監視カメラに注意したい。

⬆いたるところにコンテナが並べられているので、死角を利用して敵兵の動きをうかがおう。

Map.03

南西のコンテナで仕切られた狭い通路には敵兵が往復しているので、途中のコンテナの陰で敵兵が通りすぎるのを待ち、素早く走り抜けよう。北西の広場では、2人の敵兵が縦横にクロスするように巡回している。手前の敵兵の背中についていってコンテナの陰に隠れ、金網ぞいに東へ進めば危険が少ない。停車している装甲兵車付近の破れている金網は、ホフク前進で抜けることができる。

⬆コンテナで仕切られた通路は狭いので、この位置で敵兵が通過するのを待とう。

R5弾
ファイブセブン弾
倉庫Ⅱ
倉庫Ⅳ
倉庫Ⅲ
倉庫Ⅳ
トラック⑥
トラック⑤

Map.04

金網の下をくぐったら、金網にそうように西へ進み、北西のトラックにあるIDカードLv.1を目指そう。トラック付近にある監視カメラは死角にあるので、障害物を背にして監視カメラの動きをのぞき込みながら進むこと。

Map.05

ここは紹介した手順通りだと通過しなくてもいい場所だが、あえてこの道を選ぶなら、西側のL字と逆L字のコンテナ付近にいる敵兵に注意したい。少し様子を見ていると、巡回を始めるので、スキをついて北の壁ぞいに西へ抜けよう。

STAGE 3

排水路-監視塔

クリスと合流せよ

ネズミのはいかいする排水路には、スコールではんらんした川の水が流れ込んできていた。押し寄せる鉄砲水をかわして監視塔にたどり着いたスネークを待っていたのは、二度目のクリスからの通信。クリス・ジェンナー軍曹は、敵兵に変装して監視塔内を巡回しているという。彼女を捜し出し、合流する必要がありそうだ。

GOAL
監視塔へ
ダンボールY
R5弾
AGE 3
UTE GUIDE
路は1本道なので、道なりに進む。マップ最北にある
ら3番目の階段を上ると、監視塔の1Fに出る。

STAGE 3B~4A

監視塔

【1F】

レーション

Map.04→P040

Map.06→P041

ファイブセブン弾

START

ID-Lv3

ID-Lv2

Map.05→P040

【2F】

STAGE3B～4A
ROUTE GUIDE
まずは1F北東の部屋でガスマスクを入手しよう。次に、ガスマスクを装備して1F南東の部屋へ行き、IDカードLV2を入手。そのカードを使って2F北西の部屋へ行けば、クリスに会うことができる。
ガスマスク
Map.07→P041
Map.08→P041
IDカードLv.2
ID-Lv2
ID-Lv2
1Fエレベータ
Map.09→P042
レーション
ファイブセブン弾
R5
チャフ・グレネード
Map.10→P042
ファイブセブン弾
ID-Lv3
ID-Lv3
ID-Lv3
ID-Lv1
2Fエレベータ

Map.01

地下排水路には、いたるところに水たまりがある。ここを歩くと足音で敵兵に気付かれてしまう恐れがあるので、ほふく前進で通過したい。巡回している敵兵に注意を払いながら、西の壁ぞいに北へ急ごう。また、西側の扉のなかには、ファイブセブン弾が配置されている。弾数が少なければ補充しておこう。

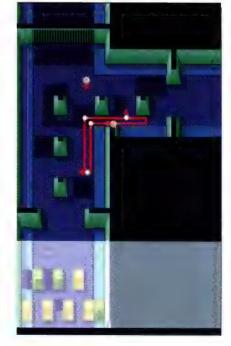
❶ホフク前進で水たまりに入り、敵兵が違う方向を向いているスキに北へ抜けろ。

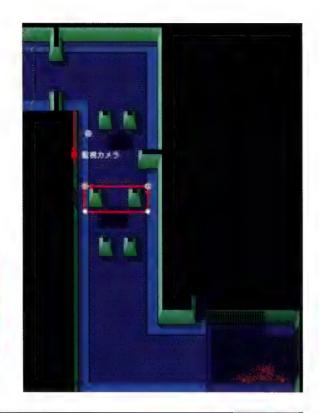
Map.02

そのまま西の壁ぞいにまっすぐ進めば、敵兵に見つかることなく通り抜けられる。北にいる敵兵は居眠りをしているので、背後を通って東へ抜ければ大丈夫。

ただし、敵兵の近くで少しでも水たまりに足を踏み入れると気付かれてしまう。安全を期するならホフクで進んでも良い。

❶とにかく西の壁ぞいを行こう。このくらいの距離なら敵兵に見つからない。

Map.03

東側の壁ぞいに中央の水たまり付近まで南下し、西の部屋で回復アイテムを入手。先へ進むと、一定の間隔で鉄砲水が襲ってくる。壁際にあるはしごに上って鉄砲水をやり過ごし、次に襲ってくるまでの間に次のはしごまで移動しよう。

⬆鉄砲水に流されると、LIFEが減り、後方に戻される。はしごからはしごへの移動は素早く、正確に。

HARD & VERY HARD

思わぬところに敵兵が

難易度が上がると、配置されている敵兵の数が増える。ノーマルと同じような調子で先へ進んでしまうと、思わぬところで敵に囲まれてしまうことも……。敵兵は攻撃力も高くなっているので、不用意な行動は避けよう。

⬅ノーマルでは配置されていなかった場所にも敵が登場。寝ている敵でも、物音を立てると危険だ。

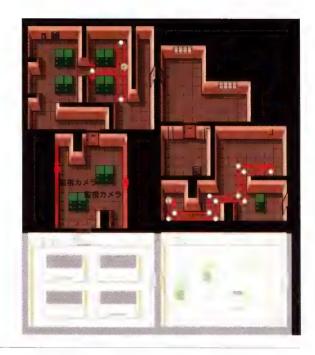
監視カメラの増設地区

マップ3の通路には、ノーマルでは設置されていなかったカメラが3台も増設されている。この時点では、チャフ・グレネードもダンボールも持っていないので、壁に隠れるなどしてやり過ごす必要がある。

⬅アイテムがない以上、自分の力で突破するしかない。壁をうまく使って、カメラの視界から外れよう。

Map.04

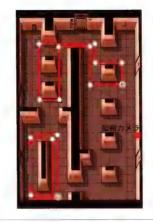
最初に遭遇する敵兵は、背中を向けたところを後ろから殴り倒して進んだほうが早い。

部屋を一つ抜けた先には、左右の壁に移動式監視カメラが設置されている。コンテナをうまく利用して、カメラの視界に入らないように。

Map.05

壁ぞいに東に進み、次の部屋へ。万が一敵兵に見つかりそうになったら、障害物の下にあるすき間を利用しよう。ホフク前進で潜り込めば、敵兵をやり過ごすことができる。次の部屋にある格子状の床は、そのまま歩くと足音が響いて敵兵に気付かれる恐れがある。避けて通るか、ほふく前進で進むように。

⇧格子状の床を歩くと、かなり離れていても気づかれてしまう。

Map.06

東側の壁に2つの扉があり、南の扉は、ガス室へつながる。その先にIDカードLv.2があるが、まずガスマスクを入手しておこう。先に北の扉からMap.07を目指そう。敵兵の巡回ルートを考慮すると、北の扉へは南からまわり込むように向かったほうが安全。

⬆北の扉の先にある部屋では、ハツエントウを焚いて赤外線センサーを探知しよう。

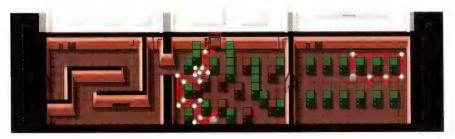
Map.07

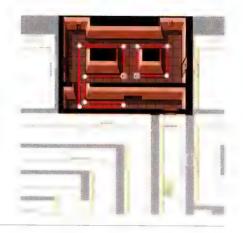
西の壁には移動式監視カメラが設置されているので、壁ぞいに進むのは危険。巡回している敵兵をかわして中央の通路を南下する。東の壁ぞいにも移動式監視カメラがあるので、障害物をうまく使ってガスマスクを目指そう。

⬆この位置で監視カメラの動きをチェック。中央の通路を巡回している敵兵にも注意しよう。

Map.08

コンテナが積み重なっていて、通路はとても狭い。ガスがO2ゲージを減らしていくので焦りがちだが、しっかり敵兵の動きを見極めること。IDカードLv.2入手後は、中央の部屋の北にある扉から脱出しよう。

Map.09

2人の敵兵が北へ歩いていくので、素早く南の狭い通路に向かおう。

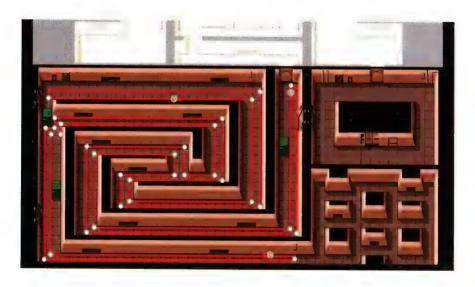
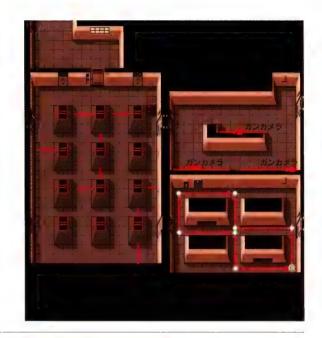
もし、もたついてしまったら、赤い帽子をかぶっている敵兵の後ろについていき、もう片方の敵兵とある程度距離が離れてから殴り倒し、南の部屋へ向かえばいい。

Map.10

迷路のような細い通路では、敵兵が広い範囲を巡回している。壁の下のすき間にホフク前進で潜り込みながら進み、敵兵と出くわさないように。

途中で左右に道が分岐している。どちらに進むか選択できるが、左に進んでもIDカードのレベルが足りなくて扉が開かないので、右に進んで南西の壁から隣の部屋へ進もう。

⬆最初に目撃する敵兵は、こちらに向かって歩いてくる。この位置で待機してやり過ごそう。

Map.11

南東の部屋から赤外線センサーの仕掛けてある西の部屋へ。ここでもハツエントウが活躍する。ポイントは、ここのセンサーが点滅式だということ。ハツエントウに反応しないからといって安易に通過しようとすると、センサーが点灯して引っかかってしまうことがある。一度立ち止まり、センサー点滅のタイミングをはかってから通過しよう。

Map.12

センサー室の南西にある扉を越えた部屋には、サプレッサーが落ちている。ここまでに手に入れていない場合は、ぜひ入手しておきたい。センサー室を北に抜けると、赤い帽子にロングヘアーのジェンナー軍曹がいる。彼女に近づけば、ステージクリアだ。ただし、ジェンナー軍曹と合流する前に敵兵に見つかってしまうと、彼女は部屋を出ていってしまう。そうなった場合は部屋を一旦出て潜入モードになって改めて、入りなおせば元の位置に戻っている。

⬆サプレッサーのある部屋に入ったら、壁のすき間に潜り込み、敵兵をやり過ごそう。

⬆1番奥にいるのが、クリス・ジェンナー軍曹だ。敵兵に気付かれないように、そっと近づけ。

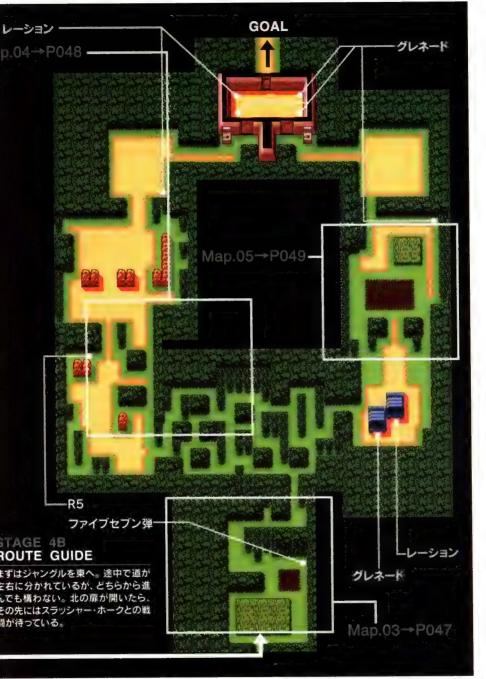
STAGE 4B

VSホーク

北東の建物へ向かえ!

ようやくクリスと合流し、監視塔の脱出に成功したスネークだが、ここで再び別行動に。クリスはガルエードの電力を賄っている発電所の偵察へ、スネークはメタルギアの技術者であるハークス博士の救出に向かう。ハークス博士の捕まっているという北東の建物を目指し、再びジャングルを駆けるスネーク。だがそこに、ブラック・チェンバーの一員が現れた。

STAGE 4B ROUTE GUIDE

まずはジャングルを東へ。途中で道が左右に分かれているが、どちらから進んでも構わない。北の扉が開いたら、その先にはスラッシャー・ホークとの戦闘が待っている。

監視塔から脱出するまで

ステージ4は、クリスのあとについて監視塔を脱出するところからスタートする。クリスがIDカードLv.3を持っているので、一部、来たときとは違う部屋を通ることになる。ただ、クリスの姿は部屋を出る前に少しうつるだけなので、見失うこともあるかもしれない。下に挙げたルートが彼女の進む道なので、迷ったら参考にしてほしい。

⬆部屋から出ていこうとしているポニーテールーの兵士が、クリスだ。

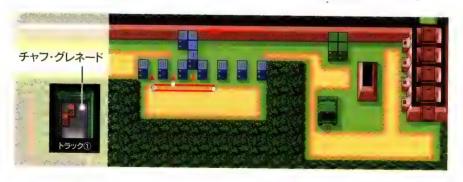
クリスのルート

1. 2F北西の部屋(スタート)
2. 2F中央西の赤外線レーダーの部屋から、東のガンカメラのある部屋
3. エレベータに乗り、1Fへ
4. 赤外線レーダーの部屋を抜け、中央の部屋の北から外へ(ゴール)

⬆開かずの扉の前にある障害物を南～東とまわり込んで、敵兵の目を逃れよう。

Map.01

北の壁に移動式監視カメラがあるので、コンテナを背にして、動きをチェックすること。東に進むと、5枚のドアが行く手をふさいでいる。ドアの左手にある4つのスイッチを、正しく順番に押せば、すべてのドアが開く。どうしてもわからない場合はスイッチを10回押してからキャンベルに無線してみよう。

Map.02

気をつけたいのが、道端にとまっている鳥。鳥そのものは敵ではないのだが、飛び立つときの羽音が、犬や居眠りしている敵兵にこちらの存在を知らせてしまうのだ。鳥は少しでも近づくと飛び上がるので、十分な距離をとって進もう。

⬆オリのなかの犬には気付かれてしまっても大丈夫。オリのなかから飛び出して攻撃してくることはない。

⬆このくらいの距離をとって鳥を避けないと、居眠りしている敵兵が目を覚ましてしまう。

Map.03

犬の攻撃力は高く、スピードも速いため、一度見つかると大ダメージは必至。そのうえ感度も鋭く、草むら越しでもこちらに気付いてしまうことがある。気づかれる前に遠くから撃ち、ほかの犬が駆けつける前にさっと通り抜けてしまうのもアリだ。

⬆この位置でも気づかれてしまう。見つかったら、一度戻って画面を切り替えれば安全。

⬆進路の先にいる犬のみを狙うように。むやみに発砲すると、犬に囲まれて大ダメージを受ける。

Map.04

このマップは、垣根にそうように素早く移動すれば、比較的犬に見つかりにくい。鳥は敵兵の倒れる音でも飛び立ってしまうので、注意したい。草むらの陰に隠れて敵兵をやり過ごそう。出口付近にいる鳥には、気付かれてしまっても、北へ抜けて画面を切り替えれば危険状態はクリアされる。一気に走り抜ければ問題ない。

⬆あまり前に出すぎると、振り返った敵兵に気づかれてしまうので、このあたりで待機。

HARD & VERY HARD

序盤からピンチの連続

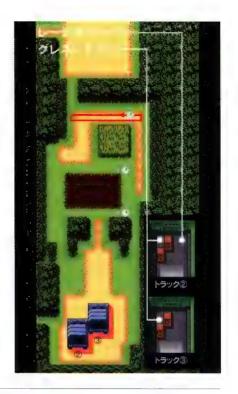
ステージ4は、序盤でもっとも難しいステージ。嗅覚が鋭く、攻撃力の高い軍用犬が登場し、初めてのボス戦も待っている。ハードモード以上では、ステージスタート直後から苦労させられるだろう。特に、マップ1の敵兵とカメラがある場所は、見つからないようにするのが難しいポイント。ここは無理に抜けるより、銃器で倒してから進んだほうが安全だろう。

⬅この場所の敵は、ファイブセブン(もちろんサプレッサー装着で)を使って倒してから進む。

➡マップ5、トラック内部のレーションは貴重。ハードでは、回復アイテムの数が極端に少なくなる。

Map.05

犬は東から西へ歩いていくので、東の垣根にそって走り抜けると比較的安全。銃は奇襲には向いているが、すべての犬に応戦しきれるものではない。万が一気付かれてしまっても、振り返らずに一気に走り抜けよう。

➊ブーメランを大きく避けたがために、敵兵や犬に見つかるようでは効率が悪い。

VS Slasher Hawk

2つ目のブーメランに注意

がけから少し離れた場所でホークの攻撃を見る。ブーメランがまっすぐ飛んできたら、素早く左右に避け、前に出て攻撃。ジグザグに飛んでくるブーメランを素直に避けると、同時に飛んでくる軌道の違う2つ目のブーメランに当たりやすい。最南のくぼみ付近に下がってかわそう。

有効な武器

相手はがけの上にいるので、ファイブ・セブンピストルやR5は効かない。グレネードで応戦しよう。

➋ブーメランを武器に戦うホーク。ある程度ダメージを与えると、タカを使った攻撃も仕掛けてくる。

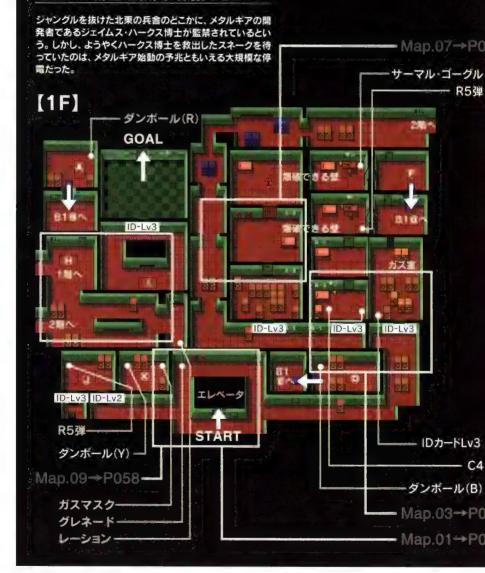
➌タカの動きはそれほど早くないので、しっかり目で追って避ければ問題ない。

STAGE 5~6

兵舎

ハークス博士を救出・保護せよ!

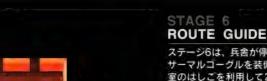
ジャングルを抜けた北東の兵舎のどこかに、メタルギアの開発者であるジェイムス・ハークス博士が監禁されているという。しかし、ようやくハークス博士を救出したスネークを待っていたのは、メタルギア始動の予兆ともいえる大規模な停電だった。

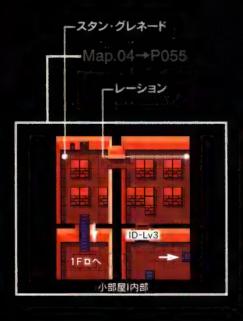
【1F】

STAGE 5
ROUTE GUIDE

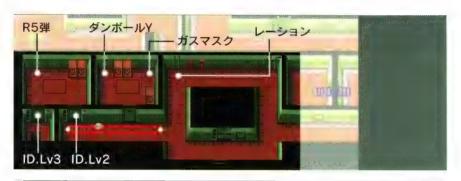
広い兵舎を目的地まで進むまでには、3色のダンボールとIDカード、それにサーマルゴーグルを入手する必要がある。まずは、右の手順でそれぞれのアイテムを手に入れよう。
すべてのアイテムがそろったら、2Fベルトコンベアーで最北の部屋へ行き、東の階段から1Fへ。1F中央でハークスに会ったら、C4爆弾を入手してから2Fへ戻り、ベルトコンベアーでFから1Fへ下りる。西の壁をC4爆弾で破壊すれば、ステージ5はクリア。

1：1F南西の部屋でダンボールYを入手（排水路で入手済の場合は出現しない）。
2：2FベルトコンベアーでAから1Fへ下りる（ダンボールRを入手）。
3：2Fベルトコンベアーで北東のはしごのある部屋を目指す。そこから1Fガス室へ（IDカードLv.3を入手）。
4：2FベルトコンベアーでDから1Fへ下りる（ダンボールBを入手）。
5：2FベルトコンベアーでFから1Fへ下りる（サーマルゴーグルを入手）。

【2F】
Map.06→P056
レーション
ファイブセブン弾
R5弾
サプレッサー
1階へ
2Fエレベータ

STAGE 6
ROUTE GUIDE

ステージ6は、兵舎が停電になったところからスタート。サーマルゴーグルを装備し、B1南西の階段と1Fのガス室のはしごを利用して2Fへ向かおう。ベルトコンベアーの上を歩いてHから1Fへ降り、B1でナイトヴィジョン・ゴーグルを入手してから2Fへ行き、Iから1F北の部屋を目指そう。

Map.01

兵舎に入ると、目の前にエレベータがある。この時点でダンボールYを持っていなければ、西の小部屋に行き、入手する必要がある。すでに持っているなら、エレベータで2Fへ向かおう。西側の通路を往復している敵兵に対しては、その背後をつくように行動すれば、見つからない。

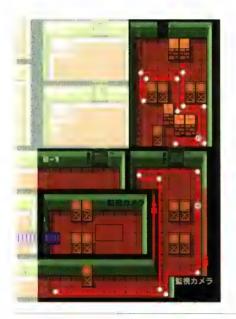
⬆ダンボールY入手後、扉越しに敵兵の動きをうかがい、背中を向けたのを確認してから行動しよう。

Map.02

2Fのベルトコンベアーには、ダンボールをかぶれば乗ることができる。ダンボールYをかぶって運搬されれば、1F北西の部屋に落下する。そこでダンボールRを入手してから、南の部屋に延びるベルトコンベアーに乗ってB1F北西の部屋に落下。再び南にあるエレベーターから2Fへ向かおう。

B1Fエレベーターまでの道中では、格子状の床と移動式監視カメラに注意したい。格子状の床の上にいる敵兵をかわすには、壁際で様子を見て、背中を向けたのを確認してから素早く横切ろう。

⬆格子状の床付近には、敵兵が巡回している。例によってホフク前進で通過するように。

Map.03

ベルトコンベアーのジョイント部分の色は、ダンボールの色を判別するためのもの。行きたい方向の色に合わせてダンボールの色を変えよう。2Fで再びベルトコンベアーに乗ったら、黄色と赤のダンボールを使い分け、2Fのはしごのある小部屋から1Fのガス室へ下りる。ガス室でIDカードLv.3を手に入れ、コンテナの陰で巡回中の敵兵が背中を見せるまで待ち、殴り倒して南の扉から西のエレベータへ向かえ。

⬆ガス室では、ガスマスクを装備するのを忘れずに。巡回兵はダンボールでやり過ごしてもいい。

⬆南の細い通路で敵兵とすれ違う状況になったら、通路途中にある荷物の陰に隠れるように。

Map.04

エレベータで2Fへ上がったら、今度は右→下→右→下→右→上の順に運搬されるようにダンボールを使い分け、2F南東の部屋を目指そう。部屋のなかでは、2名の敵兵がコンテナのすき間を縫うように巡回している。常に敵兵との間にコンテナを挟むように行動すれば、危険は少ない。部屋のなかにあるベルトコンベアーに乗ると、1Fの扉のない小部屋へ落ちる。そこでダンボールBを入手して、目の前にあるベルトコンベアーに乗ろう。

Map.05

通路は狭く、1本道になっている。1Fから落ちてきてすぐに通路に出ると、こちらに向かって歩いてくる敵兵に発見されやすい。慌てずに、敵兵が背中を向けるまでその場で待機しよう。通路は長いので、敵兵を殴り倒して進んだほうが、時間的にも効率がいい。

⬆もしここで敵兵に囲まれたら、スタン・グレネードで気絶させて、そのスキに逃げろ。

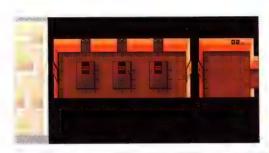
Map.06

2Fのベルトコンベアーに乗って右→上→左→右→上の順にジョイント部分を移動し、最北の部屋を目指そう。狭いこの部屋で発見されると面倒なので、敵兵の動きを確認しながら、慎重に東端のベルトコンベアーまで移動すること。ベルトコンベアーに乗って外へ出たら、今度は右→右の順に進んで1Fへ。

⬆1Fの落下地点付近にサーマル・ゴーグルが落ちている。見逃さないように。

Map.07

再び2Fのベルトコンベアーを利用して最北の部屋へ行き、そこから東の暗室へ侵入。先ほど入手したサーマル・ゴーグルを装備すれば、視界が確保できる。また、赤外線センサーが仕掛けられているが、これも、サーマルゴーグルで動きがわかる。素早く抜けてしまおう。その先にある階段から1Fへ下りることができる。

❶暗室の赤外線センサーに触れると、毒ガスが散布されてドアにロックがかかる。絶体絶命の状況だ。

Map.08

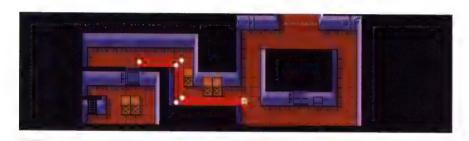
1Fへ下りたら、ハークスの監禁されている中央の部屋を目指す。北と南の壁に移動式監視カメラが仕掛けてある場所では、南の壁から監視カメラのあとを追うように進み、荷物のすき間を素早く北に抜けるといい。通路にいる巡回兵の目を逃れて行動すると時間がかかるので、後ろから殴りつけて進もう。

ハークスに音の違う壁の話を聞いたら、いったん通路に戻り、東の部屋でC4爆弾を入手しておく。その後2Fへ上がり、サーマル・ゴーグルを入手した1Fの部屋を目指そう。この部屋の西の壁をC4爆弾で破壊すれば、ハークスのいる牢(ろう)に入ることができる。

Map.08

兵舎の電力が落ちたので、エレベータ、監視カメラ、ベルトコンベアーは作動停止している。B1の南西の階段から1Fへ、1Fのガス室から2Fへ向かおう。

ベルトコンベアーのジョイント部分は、ホフクで通り抜けることができる。左→左→右→上と進み、最北の部屋を経由し、西のベルトコンベアーを南下して1Fへ下りよう。

敵兵には通常時と変わらない対処を。監視カメラが死んでいるぶん、少し楽に移動できる。

Map.09

まず南の階段からB1へ降り、赤外線センサーの先にあるナイトヴィジョン・ゴーグルを入手する。1Fへ戻ったら、今度は北の階段から2Fへ上り、ベルトコンベアーを進もう。ジョイント部分を右に抜け、そのまま北上して1Fへ落下すれば、出口はすぐ目の前だ。

⬆ここから1Fへジャンプすれば、兵舎の出口。アイテムの取り忘れがないか確認しよう。

VS Marionette Owl

サーマル・ゴーグルで挑め！

アウルはスタン・グレネードを投げてくるので、ナイトヴィジョン・ゴーグルを装備していると何も見えなくなることが多い。そこで、装備をサーマル・ゴーグルに切り替えてしまおう。人形たちとの区別はつかなくなるが、3人の動きはそれほど速くないので、アウルだけを目で追うことは可能。間違えて人形を攻撃してしまうと、人形の身体から放射状にナイフが飛んでくる。避けやすいように、遠くから狙い撃ちするのが安全だ。

有効な武器

相手は飛び道具を持っているので、遠くから狙い撃ちできるファイブセブン・ピストルや、R5が使いやすい。

➲ナイトヴィジョン・ゴーグルだと、何も見えない状態で攻撃を食らってしまうこともある。

➲うろうろせず、狙った位置にアウルが来たときに引き金を引こう。長期戦になるが、確実だ。

HARD & VERY HARD

人形に攻撃は当てるな！

ノーマルでは、アウルの閃光弾に対する対策として、サーマル・ゴーグルを装備して戦ったが、ハードとベリーハードでは、人形に攻撃を当ててしまうとアウルの体力が回復してしまうため、その作戦は通用しない。シルエットしか判別できない状態では正確にアウルを狙えないので、ナイトビジョン・ゴーグルを装備して戦うことになる。閃光弾を投げられ、画面が真っ白になってしまったら、サーマル・ゴーグルを装備して対処しよう。

苦しい戦いになることは間違いないので、アウルが待つ部屋に入る前に、レーションを1～2個は持っておきたい。

➲ブラック・チェンバーのマリオネット・アウルは夜目が利くため、暗闇での戦闘が得意。

➲人形とアウルの区別がつかない。人形に攻撃を当ててしまうと、反撃を食らい、さらにアウルの体力も回復してしまう。

STAGE 7

地雷原-砲台

地下基地を目指せ

なんとしても最悪の事態だけは阻止しようと、メタルギアの眠る地下基地を目指すスネーク。しかし、基地手前に敷かれた野砲陣地からの激しい砲撃に、一時撤退を余儀なくされる。

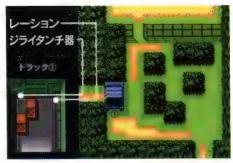
レーション

STAGE 7
ROUTE GUIDE

地雷地帯を北に抜けると、ブラックアーツ・ヴァイパーとのイベントが発生。その後、野砲陣地からの砲撃を受けて、キャンベルから撤退の指示が下る。砲撃を避けながら、もときた道を南下しよう。

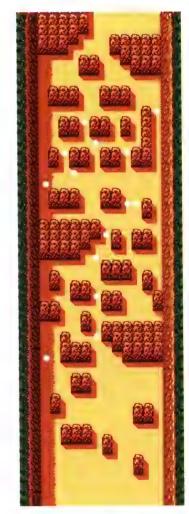
Map.02→P061

Map.01

ここに来る手前にある5枚の扉は、しばらくすると現れる敵兵の動きに注目しよう。また、トラックのなかでジライタンチ器を拾うのを忘れずに。

Map.02

無数の地雷が行く手を阻むこの場所では、ジライタンチ器が役に立つ。装備すれば、地雷が敵兵と同じようにレーダーに黄色く表示される。避けて通ってもいいが、ホフク前進で地雷を回収しながら進んだほうが安全だ。イベント後にこの道を戻るときは、地雷の少ない東のがけぞいに南下していけば、比較的楽に地雷地帯を抜けることができる。

⬆行きに地雷を回収しても、帰りにはまた同じ場所に地雷がセットされている。

⬆イベント後、降りそそぐ砲弾もレーダーに表示されるので、うまく避けながら南下しよう。

Stage 8~9

発電所

発電所を破壊せよ！

メタルギアのレールガン発射を食い止めるため、電力供給の源である発電所のメインタービンの破壊に向かったスネーク。だが、爆弾をセットし終えたスネークが脱出する時間は、残されてはいなかった。噴煙をあげて崩壊し始めた発電所から、無事生還することはできるのか!?

ニキータミサイル弾

レーション

Map.08→P069

グレネード

ファイブセブン弾

Map.09→P070

C4

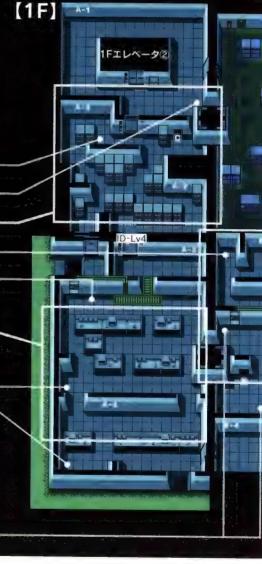
R5

ニキータミサイル弾

レーション
ニキータミサイル弾
Map.07→P069

1Fエレベータ①

START
GOAL

グレネード
グレネード
Map.10→P070

【1Fダクト】

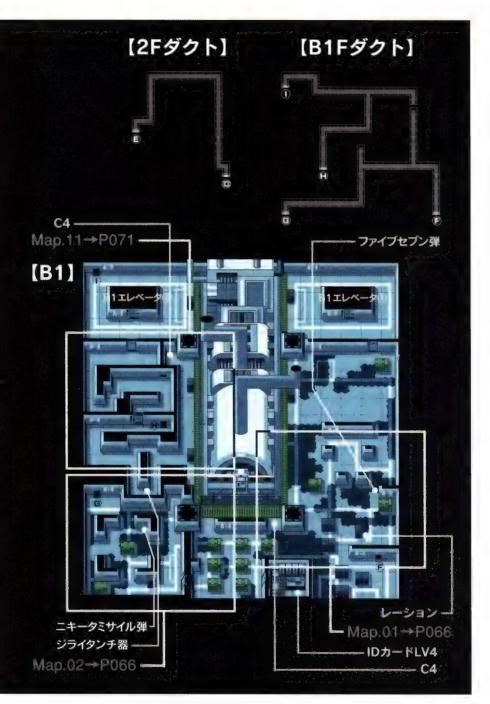
STAGE 8~9
ROUTE GUIDE

まずB1Fのダクトから南西の部屋へ抜け、IDカードLv.4を入手。それを使って2Fのコンピュータールームへ行き、北西の部屋でニキータ·ミサイルを手に入れよう。ニキータ·ミサイルを使って1F入り口西のコントロールパネルを破壊し、電撃床を無効にして南下。突き当たりのダクトを通って1FのBとCに抜け、ニキータ·ミサイルで2カ所のパネルを破壊すると、中央の部屋へ行けるようになる。ハイロ·パイソンに勝てば、ステージ8はクリアだ。
続いてステージ9へ。B1Fでキャンベルから通信を受けたら、4隅の一部が欠けている4つの柱にC4爆弾をセットしにいこう。爆弾を仕掛け終わると爆発が始まるので、1F西の出口へ急げ。ちなみに、欠けている柱のある位置はランダムで変化する。ステージ8で欠けている柱を目にしたら、場所をメモしておくといいだろう。

⬅これが欠けている柱だ。ステージ9で迷わないよう、場所をチェックしながら進むように。

【2F】
ニキータミサイル弾
2Fエレベータ①
Map.06→P068
Map.03→P067
C4
ボディアーマー
ニキータミサイル
チャフ・グレネード
Map.04→P067
Map.05→P068
R5弾

【2Fダクト】
【B1Fダクト】
C4
Map.11→P071
ファイブセブン弾
【B1】
B1エレベータ
B1エレベータ
ニキータミサイル弾
ジライタンチ器
Map.02→P066
レーション
Map.01→P066
IDカードLV4
C4

Map.01

まずはエレベータでB1へ行き、南東のダクトを目指そう。発電機に触れている水たまりには電気が流れているので、足を踏み入れるとダメージを受けてしまう。

ダクト入り口の前にある白点線で囲まれている床は、落とし穴のトラップ。立ち止まらず一気に走り抜ければ、回避可能だ。

⬆ダクトを目指す途中、この位置で敵の動きをのぞき込み、敵兵が西へ歩き始めたら、素早く南へ。

注：電気が流れている水たまり

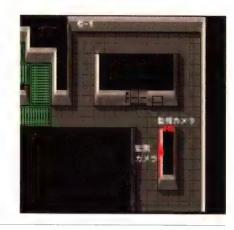
Map.02

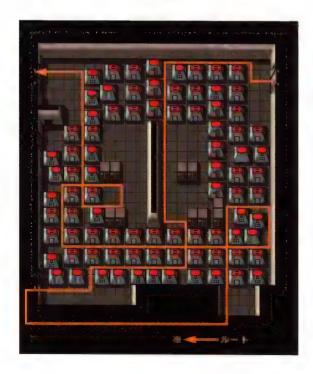
西の壁ぞいの水たまりは歩くことができる。最初に目にする敵兵は逆コの字に水たまりのまわりを巡回している。敵兵が北に向かったスキに通り抜けよう。

次に東の小部屋にいる見張に気づかれないように、格子状の床をほふく前進し、IDカードLV.4を手に入れよう。

Map.03

エレベータで2Fへ。コンピューター ルーム入り口の前の壁には、移動式監視カメラが2台設置されている。

⬅コンピュータールームに入ると危険解除されるので、強行突破してしまうのも手だ。

Map.04

コンピューターとコンピューターの間は、壁伝いに張りつき移動すれば抜けることができる。まず南西の扉を目指し、南の部屋(Map.05参照)を経由して再び南東からコンピュータールームへ戻ってこよう。そこから北西の扉まで抜けて、その先の部屋へ。

⬆コンピューター同士の間隔が開いている場所では、方向転換が可能。

⬆西の壁中央の扉の先へは、Map.05からダクトを通らないと入れない。

Map.05

西の壁ぞいに格子状の床をほふく前進で南下し、東へ抜けよう。ダクトの先にある部屋では、ダメージを軽減できるボディアーマーが入手できる。コンピュータールームに戻る前に、ぜひ手に入れておきたい。

Map.06

ニキータ·ミサイルを入手したら、そのまま東の通路へ。電撃床の先に、電力を供給しているパネルがある。これをニキータで破壊すれば、床の上を通れるようになる。

⬆ニキータが爆発すると危険モードになるが、敵兵はやってこないので安心。

HARD & VERY HARD

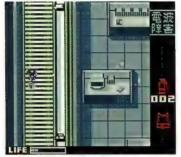
ボディアーマーは絶対入手せよ！

ステージ8で入手できるボディアーマーは、敵からのダメージを半分にできる優れもの。クリアに必要なアイテムではないが、ハード、ベリーハードでは、持っていないと今後の戦いが苦しくなる。置いてある場所はノーマルと同じなので、面倒だが取りに行くようにしよう。難易度の高い状態では、バイソン、ヴァイパー、メタルギアなどのボス敵ギアはもちろん、一般の敵兵も強くなっている。

➡ダクトを通ってコンピュータルームの部屋に戻る。トビラの前に出たらを部屋の中に入ろう。

➡部屋の中にはいくつか、アイテムが落ちている。左上に落ちているのが、目的のボディアーマーだ。

Map.07

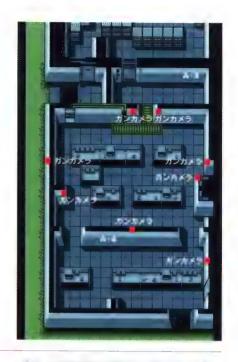
1Fに戻ったら、ニキータ・ミサイルでコントロールパネルを破壊しよう。西の壁ぞいにミサイルを南下させ、中央の部屋をジグザグに誘導しながら北上させる必要がある。ミサイルのスピードが遅いとガンカメラに撃ち落とされてしまうので、方向転換はガンカメラの少し前で済ませておくこと。ガンカメラが多数配置された中央の部屋は、机の下を通るようにすると、チャフ・グレネード無しでもノーダメージで通過できる。南の部屋へ行ったら、西のダクトに入ろう。

⬆チャフ・グレネードがあれば、コントロールパネル破壊後、チャフ・グレネードを使ってガンカメラを殺してから先へ進むといい。

Map.08

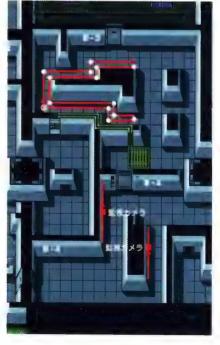
ダクトの分岐を上に進むとこの部屋に出るが、その前に、ダクトを下に進んだ先にある部屋でコントロールパネルを破壊しておこう。敵兵は荷物をぐるりと囲むように巡回している。ダクトを出たら、北の壁にそうように南西の扉を目指そう。

Map.09

目標のコントロールパネルは、部屋の左隅にある。西側からミサイルを発射し、南の壁のすき間から部屋のなかへ侵入させよう。ガンカメラの位置を考えると、東の壁ぞいにミサイルを北上させるのがベスト。成功したらMap.08を経由して壁の東側へ移動し、南東の扉へ向かおう。

⬆もしチャフがなかったら、机の下を通るようにすればノーダメージで移動できる。

Map.10

西の壁にある監視カメラが北に移動しているスキに中央の壁の陰まで走り込み、カメラが西に移動してから、北の部屋に向かおう。もし電撃床がまだ作動していたら、Map.08まで戻り、ダクトを移動して、隣の部屋にあるコントロールパネルを破壊する必要がある。

⬆壁のこのすき間で、監視カメラが下に移動していくのを待とう。

VS Pyro Bison

火炎放射器の間合いをつかもう

パイソンは、自分の正面に向けて扇状に火炎を飛ばしてくる。火炎の間合いに入らないように注意しながらパイソンを追うように行動し、火炎を放射するスキをついて背後や横にまわり込んで攻撃しよう。正面に立たなければ安全だ。ある程度ダメージを与えていくと、火炎を空中からまき散らしてくるが、床にうつる炎の影に注意していれば避けられるはず。影を確認できたら、大きく避けるように。

有効な武器

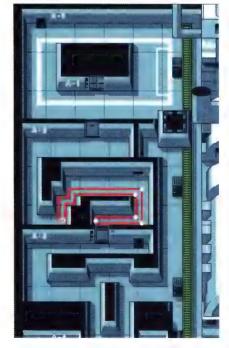
グレネードを投げつけるのが1番効率がいいが、C4爆弾を仕掛けておくのも面白い。

●火炎を一直線に長く放射してくることもあるので、パイソンの正面にだけは立たないように。

●炎の塊は、1カ所にまとめて落ちてくることが多い。影を確認したら、大きく避けたほうが安全。

Map.11

ダクトに潜り込めば、ガス室を通らなくてもタービン付近へ来ることができる。メインタービン付近でキャンベルからの通信を受けたら、欠けている4つの柱にC4爆弾を設置しにいこう。すべて設置し終わると再び通信が入り、発電所の爆破が始まる。床の火柱や天井から落ちてくる瓦礫(がれき)に触れないように注意しながら、1F東の出口を目指せ。

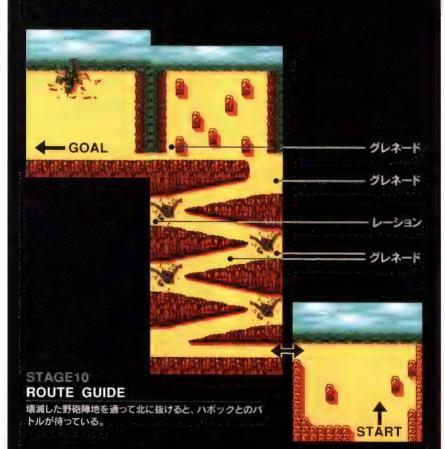
●サーマル・ゴーグルを装備して白く見えるものが柱だ。欠けている部分に爆弾をセットしよう。

STAGE 10

地雷原-砲台

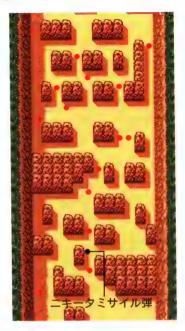
再び北の地下基地を目指せ！

空軍の援護攻撃で、メタルギアの眠る地下基地前の野砲陣地が完全沈黙した。一刻も早くメタルギアを破壊すべく、再び北の地下基地を目指すスネーク。そこへ、クリスらしき女性の乗り込んだハボックが、攻撃を仕掛けてきた……！

STAGE10
ROUTE GUIDE

壊滅した野砲陣地を通って北に抜けると、ハボックとのバトルが待っている。

STAGE 7のマップへ戻る

ステージ10では、一部ステージ7と同じマップを通ることになる。地雷などの配置はステージ7と変わりはないのだが、新しくアイテムが落ちているので、見逃さず手に入れておこう。地雷でダメージを負うのもつまらないので、ホフク前進で慎重に進むといいだろう。

⬆スタート地点は、ステージ7で通った草地。トラックの位置が変わり、南へは行けなくなっている。

VS HAVOC

岩陰に隠れてチャンスを待とう

ロケット弾は、発射されてからでも十分避けられる。そのままハボックに詰め寄って攻撃しよう。機銃を撃ってきたら、岩に張りついてやり過ごし、機銃が止まったスキに岩から飛び出して攻撃する。ハボックは、左右に移動する際、爆弾を落とすことがある。十分に距離をとって避けるように。

⬆ハボックが北側にまわってロケット弾を発射しているときが、1番ダメージを与えやすい。

⬆機銃を撃たない状態でハボックが近づいてきたときがチャンス。素早く反撃しよう。

有効な武器

ハボックの厚い装甲は、ピストルの弾で破れるものではない。グレネードで狙い撃ちしよう。

STAGE 11

整備工場

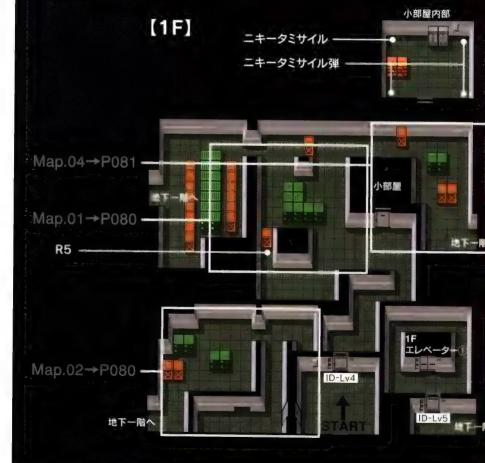
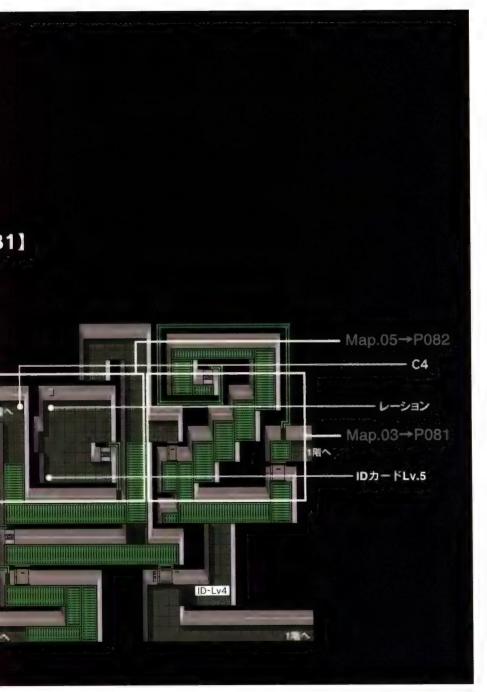
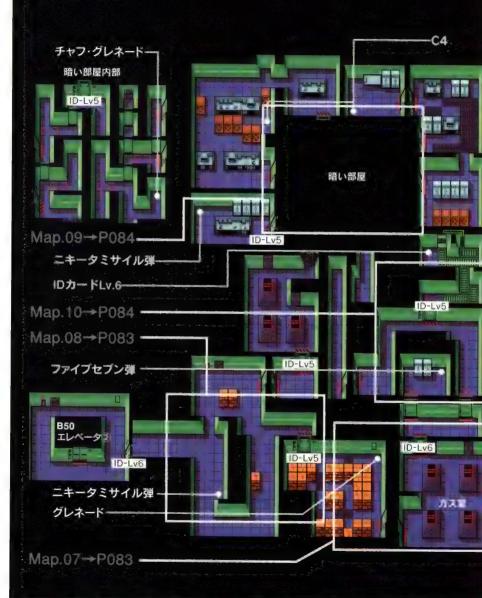
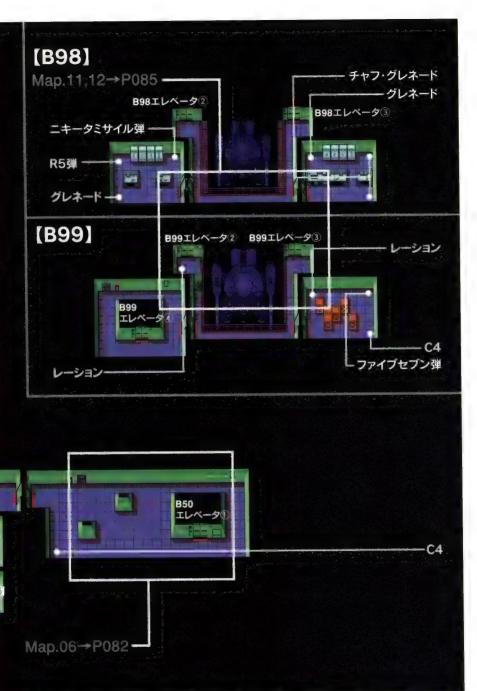
最下層の格納庫へ急げ！

野砲陣地を抜け、北の地下基地にたどり着いたスネーク。メタルギアへの手がかりを求めて地下基地内をせん索していった彼は、地下基地の奥深く、地下98階で、ついにメタルギアの姿を確認した。どうやらメタルギアは、最下層に格納されているようだ。

31】
Map.05→P082
C4
レーション
Map.03→P081
1階へ
IDカードLv.5
ID-Lv4
1階へ

【B50】

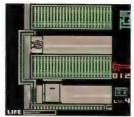
C4
チャフ・グレネード
暗い部屋内部
ID-Lv5
暗い部屋
ID-Lv5
Map.09→P084
ニキータミサイル弾
IDカードLv.6
Map.10→P084
ID-Lv5
Map.08→P083
ファイブセブン弾
ID-Lv5
B50
エレベータ2
ID-Lv6
ID-Lv5
ID-Lv6
ニキータミサイル弾
グレネード
Map.07→P083

CHAPTER 3 MISSION GUIDE ミッションガイド

【B100】

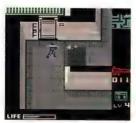
STAGE11
ROUTE GUIDE

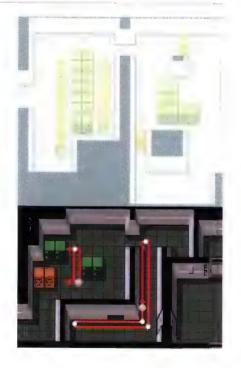
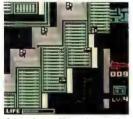
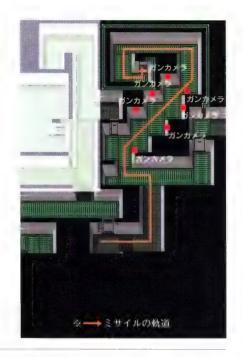
1Fから北西の階段、南西の階段の順でB1へ下り、それぞれミサイルを使ってコントロールパネルを破壊しよう。その後、1Fへ戻って北東の階段からB1へ降り、C4爆弾を使って中央の部屋へ侵入。IDカードLv.5を入手したら、B1南東の階段からエレベータへ向かおう。
エレベータでB50まで降りたら、北の暗室を目指す。叩くとほかと違う音のする壁をC4爆弾で壊していけば、電撃床のある小部屋へ出る。ここでIDカードLv.6を入手し、西のエレベータからB98～99を経由し、メタルギアの格納されているB100を目指そう。

Map.01

まずは、北西の階段からB1へ向かおう。荷物と壁のすき間を張りつき移動すれば、監視カメラや敵兵の視界に入らない。B1には電撃床があるので、ニキータ・ミサイルを道なりに誘導して、コントロールパネルを破壊しよう。

⬆ニキータ・ミサイルの弾は、1Fの小部屋で補充できる。このコントロールパネルを目指せ!

Map.02

1Fへ戻ったら、今度は南西の階段からB1へ。途中の巡回兵は、殴り倒して進んだほうが早い。先ほどコントロールパネルを破壊したので、階段を下りてすぐ目の前の電撃床は無効化している。ここを東へ進み、写真の位置から再びニキータ・ミサイルを発射しよう。

⬆ここからニキータ・ミサイルを発射し、Map.03にあるコントロールパネルまで誘導する。

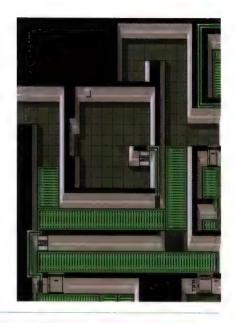
Map.03

階段状の壁には、6個のガンカメラが設置されている。ミサイルを斜めに飛ばさないとガンカメラに撃ち落とされてしまう。通路に入る手前でミサイルの軌道を微調整し、北の壁ギリギリを通るラインを定めて、一気に飛ばそう。また、抜けてもすぐに上方向ボタンを押さず、東の壁ギリギリで北へ軌道を変えるように。

⬆斜め入力の難しいゲームボーイ。一度斜めを入力したら、そのまま押さえ続けると簡単。

Map.04

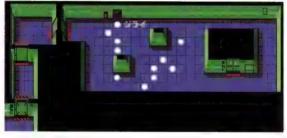
再び1Fへ戻り、北東の階段からB1へ下りよう。敵兵がひとり巡回しているが、間に障害物を挟むように行動すれば、簡単に抜けられる。Map.03の東側に出るが、ここの電撃床にはすでに電気が流れていない。西の扉を目指そう。

⬆もし1Fで巡回兵に発見されても、階段を下りれば危険モードはクリアされる。

Map.05

通路を北に進むと行き止まりだが、ここの壁はC4爆弾で破壊できる。なかにはこのエリアの電撃床を制御するコントロールパネルと、IDカードLV.5がある。カードを入手して、コントロールパネルを破壊したら1Fへ戻ろう。南西の階段から再びB1へ降り、南東の階段から1Fへ上れば、エレベータが見えてくる。

●叩くと音の違う壁は、もろくなっている証拠。C4爆弾で壊して、先へ進もう。

Map.06

エレベータに乗りB50へ。床に地雷が仕掛けてあるので、ジライタンチ器を装備して回避するか、ホフク前進で回収しながら進もう。

HARD & VERY HARD

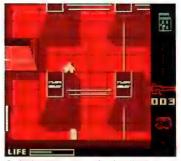
アイテムがないのは当たり前

ハード、ベリーハードでは、アイテムの補充できる場所が少なく、この部屋に置いてあったはずのアイテムもなくなっている。しかし、部屋の中は危険解除地区になっているため、避難場所として、利用できる。

●アイテムが無くなっているのは残念だが、避難場所としては使える部屋。危険な状態になったら、急いで逃げ込もう。

Map.07

ガス室の南の壁には、移動式監視カメラが設置されている。とりあえず中央を進んで障害物の影に隠れ、センサーと監視カメラの動きに注意しながら南西の扉から隣の部屋へ。

ガス室を出たら、北側の巡回兵の背後に素早く近づいて殴り、気絶させる。ほかの敵兵がやってくる前に急いで北の部屋へ抜けよう。

←ガス室では、サーマル・ゴーグルが役に立つ。この位置で監視カメラをのぞき込み、離れていくのを待とう。

Map.08

こちらに向かって歩いてくる敵兵が折り返して背を向けるまで待ってから、西へ通り抜けよう。東の壁に移動式監視カメラがあるが、障害物の西からまわり込むようにカメラの北にある扉へ向かえば問題ない。

Map.09

暗室に入ったら、まず突き当たりの壁を壊して、北西の部屋へ行こう。その部屋の東にある扉から暗室に戻って北の壁を2カ所破壊すれば、東の部屋へ入れる。

さらにこの部屋にある南の扉から暗室に戻り、突き当たり壁を破壊して通路を南下しよう。暗室には落とし穴があるので、冷静かつ迅速に行動するように。

◐暗室の通路は狭く、ワナも仕掛けられている。サーマル・ゴーグルなどで視界を確保すること。

Map.10

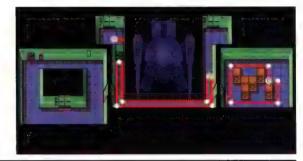
北の部屋の奥にあるカードキーLv.6を入手したら、南の扉からガス室を通ってMap.8へと戻り、西の扉の先にあるエレベータへ向かおう。

◐電撃床のコントロールパネルは、部屋の奥にある。ニキータ・ミサイルで破壊しよう。

Map.11

エレベータでB98へ。西側に到着するが、ここで降りずにもう一度下へ行くボタンを押せば、B99でアイテムを入手できる。東と西にある部屋では、机の下をくぐり抜けるなどして、うまく敵兵の目をかわそう。

Map.12

その後再びB98まで戻り、東のエレベータからB99へ降りよう。通路を巡回している敵兵は、パンチで殴って気絶させて進むのが手早い。

VS Black Arts Viper

トラップのパターンを記憶しろ

ヴァイパーは、迷路状にブービートラップを張り巡らせ、周期的にそのパターンを変えてくる。これに触れるとダメージを受ける(ホフクで通過可能)ので、トラップのワイヤーが一瞬光ったスキにパターンの形を覚えて、トラップを避けながらヴァイパーを追おう。ヴァイパーは部屋の4隅のどこかに現れるので、その付近でトラップを避けながら待ち、現れたらR5で狙撃するといった長期戦に持ち込むのもアリだ。

有効な武器

ヴァイパーが遠いときはR5、近いならグレネードが有効。

◆床が光るのは、そこが爆発するという合図。ダメージを受けるので、素早く移動しよう。

◆四方をトラップに囲まれると、床の爆発から逃れられないので、壁際にはあまり行かないように。

STAGE 12~13

整備工場【B100】

メタルギアを破壊せよ！

ヴァイパーを制して格納庫へ向かったスネークが見たものは、軍事組織ジレフの「将軍」が乗り込んだニュータイプのメタルギアだった。強硬な装甲を少しずつ破壊していき、ようやくメタルギアを沈黙させたスネーク。しかし、そこに倒したはずのヴァイパーが再び現れた！

メタルギア

ニキータ弾

グレネード

ジライ

グレネード

START

グレネード

レーション

C4

STAGE12, 13 ROUTE GUIDE

地下基地最下層を北上し、格納庫へ進む。メタルギア戦に勝利するとステージ12はクリアとなる。その後、続けてステージ13のヴァイパー戦に突入する。

VS METAL GEAR GANDER

メタルギアは、ダメージを与えていくと攻撃方法を変えてくる。ここでは、その形態を3段階に分け、対処法などを紹介していこう。

第1段階

巨大な足で踏みつぶそうとしてくる。丸い影から足を置く位置を予測し、C4爆弾や地雷を仕掛けよう。メタルギア本体に近づきすぎると火炎が飛んでくるので、画面の下のほうで爆弾を仕掛けるポイントを見極めるように。

第2段階

段幕を避けながら、スキを見て、銃座とその上にある砲台をグレネードで攻撃する。ある程度ダメージを与えると、左右のミサイルポッドから大量のミサイルが発射されるようになる。ミサイル発射の瞬間を狙ってポッドにニキータミサイルを撃ち込もう。無敵のWISPはチャフ・グレネードで一定時間沈黙させられる。

第3段階

口のような場所から火炎を噴射してくる。コンテナの陰で様子をうかがい、火炎攻撃が途切れた瞬間を狙って前に出て、グレネードを投げつけよう。

有効な武器

第1段階では、断然C4爆弾が使いやすい。第2段階ではニキータ・ミサイル、第3段階ではグレネードで少しずつダメージを与えていこう。

⊖C4爆弾の攻撃範囲は広い。少しメタルギアの足からずれていても、ダメージを与えることができる。

⊖この位置なら安心してニキータを操れる。左右から飛んでくるミサイルは、上下移動で避けよう。

⊖弱点は火炎の噴射口のみ。火炎の防げるこのあたりで待機し、スキをついて地道に攻撃しよう。

VS Black Arts Viper

ヴァイパーの前に立つな！

90秒という時間制限があるので、素早く対処したい。走っているヴァイパーを見つけたら、R5などで遠くから狙い撃ちしよう。ヴァイパーの目の前に立つと衝撃波を食らうので、なるべく後ろや横から攻撃するように。

⊖ヴァイパーとの距離が近かったら、グレネードで大ダメージを狙おう。

TECHNIQUES

メタルギアにダメージを与える

ステージ11の地下98〜99階で、メタルギアのレールガンの辺りにグレネードを投げてみよう。ほんの少しだがダメージを与えることができる。

⬅ここで与えたダメージは、ステージ12のメタルギア中盤戦に反映される。

クリア後のお楽しみ

ステージセレクト

クリア後はメニュー画面に「ステージセレクト」が追加され、好きなステージを選んでプレイできるようになる。また、厳しいクリア条件が設けられたスペシャルステージを楽しむこともできる。

⬅スペシャルステージのクリア条件は厳しい。補数制限が設けられている場合も。

通信ドラマ

2周目のプレイで通信周波数を「140.07」に合わせると、ちょっとした会話ドラマが展開される。

サウンドモード

「VR TRAINING」の達成率が100%になると、オプションにサウンドモードが追加される。

危険モード回避方法

リセットポイントを通過

例えば階段のある部屋など、マップ中には危険モードがリセットされるポイントがある。もし敵に見つかったら、このポイントを通過して危険モードから脱出するといいだろう。

トラックへ逃げ込め！

トラック内に逃げ込み、コンテナに囲まれた隅まで張りつき移動しよう。追っ手はここまで来られないので、時間が経つと危険解除される。

⬆素早く逃げ込もう。敵の攻撃もここまでは届かない。

⬆しばらくすると危険解除され、追っ手は去っていく。

ダクトや梯子を利用する

敵はダクト内へは入ってこないし、梯子も昇らない。危険モードになったら、素早くダクトに入り込むか、梯子を昇るなどして時間をつぶそう。

⬅ダクトへ入るときは、ほふく前進で。少し奥まで進んで、危険回避されるのを待とう。

CHAPTER 4

VR TRAINING & VS BATTLE GUIDE

VR訓練＆通信対戦ガイド

VR TRAINING

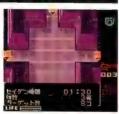
“敵に見つからないように潜入し、ゴールを目指す”という、メタルギアのだいご味を存分に楽しめるのがこの「VR TRAINING」だ。それぞれのモードに「PRACTICE」と「TIME ATTACK」が用意されていて、全部で180ステージを楽しむことができる。すべてのステージをこなせば、潜入捜索に必要なさまざまな技術を習得・洗練できる。

◐画面右上の数字は「VR TRAINING」の達成率。クリアしたステージ数に応じて数値は上がっていく。

PRACTICE

時間をかけてじっくり技術を磨ける練習モード。タイムなどは計測されない。

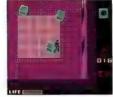
TIME ATTACK

制限時間が設けられたモード。同じマップの「PRACTICE」をクリアすると、選択できるようになる。タイムの上位3位に入ると記録が残る。

◐「PRACTICE」モードのときと、武器の弾数などが違うことがある。

VR TRAININGの構成

VR訓練は、潜入任務の基礎を学ぶことのできる「SNEAKING MODE」、火器類の扱いを習得するための「WEAPON MODE」、総合的な訓練を目的とした「ADVANCED MODE」で構成されている。

VR TRAININGで登場する標的

「WEAPON　MODE」などに出てくる標的の数々は、「VR　TRAINING」にしか出てこないオリジナルのもの。触れてもダメージを受けることはないが、素手で倒すことはできず、武器で破壊するしかない。

➡これらの標的は、ストーリーモードには登場しない。敵兵と違って、近寄っても発見される恐れはない。

CUBE-BLUE

固定型標的。破壊してもそのまま消滅するだけなので、何も考えずに銃などで撃ってしまっても大丈夫だ。

CUBE-RED

固定誘爆型標的。破壊すると爆発する。爆風に巻き込まれるとダメージを受けるので、遠くから狙い撃ちにしよう。

WALL

壁型標的。C4爆弾で破壊することができる。必ずしも壁の正面に爆弾をセットしなくても、破壊可能。

MOVE-BLUE(TYPE-A)

移動型標的。MOVE-REDなどと違って、破壊しても何も起こらない。近距離から狙いを定めて破壊しよう。

MOVE-RED(TYPE-A)

移動誘爆型標的。CUBE-REDと同じように破壊すると爆発し、その爆風に巻き込まれるとダメージを受ける。

MOVE-BLUE(TYPE-B)

ジライステージ専用移動標的。ジライを使わないと破壊することはできないので、動きを読んで先まわりして、ジライを仕掛けよう。

「VR　TRAINING」をすべてクリアすると……

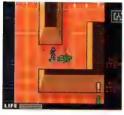
「NO　WEAPON」「TIME　ATTACK」ともにすべてクリアすると、メニュー画面のオプションに、「SOUND　MODE」が追加される。本作で使用されているBGMとSE（効果音）のなかから好きなものを選んで聞くことができる。

➡VR訓練の達成率が100%になると……

➡オプションにサウンドモードが追加される

SNEAKING MODE

スニーキングモード

敵兵に見つからないようにゴールを目指すモード。発見されると訓練中止になるので、緊張感あるプレイが楽しめる。壁に張りついて敵兵の動きをのぞき込むといった基本を大切にしたい。全15面のマップには、それぞれに「NO WEAPON」と「Five-seveN」が用意されている。

⬅とにかく敵兵に見つからなければいい。後ろからこっそり近寄って殴り倒すぶんには、何の問題もない。

NO WEAPON

Lv.01～15まで用意されている。ゴールが最初から存在するので、そこにたどり着いた時点でクリアとなる。武器などは一切持っていないので、とにかく敵の目を逃れて進むこと。

Five-seveN

「NO WEAPON」をすべてクリアすると出現。同じくLv.01～15まで用意されている。ファイブセブン・ピストルを使って、マップ上にいる敵兵すべてを倒すと、ゴールが現れる。

Lv.01

NO WEAPON
敵　　兵：1人
制限時間：20秒

しばらくすると敵兵が北からこちらに向かって歩いてくるので、壁のくぼみで敵兵が通りすぎるのを待ち、ゴールへ。

Five-seveN
敵　　兵：1人
制限時間：15秒

敵兵の視界の外から撃ち、レーダーから敵兵が消えたら北上し、ゴールへ。

⬅壁のくぼみにいれば、敵兵がこちらに歩いてきても気付かれない。

Lv.02

NO WEAPON
敵　　兵：2人
制限時間：25秒

中央を通るのは効率が悪いので、ステージの西端にそって北上し、西に向かおう。
走れば、敵兵と出くわすこともない。

Five-seveN
敵　　兵：4人
制限時間：40秒

死角となる壁際で待機し、巡回兵が真横に来たら撃つと安全。

⬅万全を期すなら、中央通路を横切る前に様子を見ること。

Lv.03

NO WEAPON
敵　　兵：2人
制限時間：30秒

スタート地点のすぐ近くにあるダクトに入り、東の出口から外へ。目の前にゴールがあるので、そのまま走り込もう。

Five-seveN
敵　　兵：3人
制限時間：40秒

北の敵兵を撃ってから、ダクトを通って南と東の敵兵を撃とう。

⬅敵兵がこちらを見ていても、そのままゴールに向かっていい。

Lv.04

NO WEAPON

敵　　兵：3人
制限時間：40秒

スタートしたらステージの端ぞいに東～南へ向かおう。ゴール前には巡回兵がいるので、背中を向けるまで待とう。

Five-seveN

敵　　兵：5人
制限時間：45秒

画面端ギリギリで敵兵をとらえて、遠方から狙い撃つといい。

➡東の敵兵はまめに方向を転換する。一度この位置で様子を見るとより安全。

Lv.05

NO WEAPON

敵　　兵：4人
制限時間：30秒

手前の敵兵は居眠りをしているので、ほふく前進で北上。そのまま中央を進んでゴールしよう。

Five-seveN

敵　　兵：4人
制限時間：40秒

4人の敵兵がこちらに向かって歩いてくる。レーダーを参考に、近付かれる前に撃とう。

➡格子状の床を避けてまわり道すると、かえって面倒だ。

Lv.06

NO WEAPON

敵　　兵：移動式監視カメラ×3
制限時間：45秒

中央の4つの柱を盾にし、移動式監視カメラを避けよう。レーダーを確認しながら柱の西～東～西のルートで走り抜けよう。

Five-seveN

敵　　兵：3人
　　　　　移動式監視カメラ×3
制限時間：40秒

ルートは同じでOK。敵兵に気付かれる前に遠方から撃て。

➡移動式監視カメラは、一斉に南に降りてくる。

Lv.07

NO WEAPON

敵　　兵：1人、
　　　　　赤外線センサー
制限時間：1分

センサーに触れてもゲームオーバーになるので慎重に。巡回兵が厄介なので、北に抜けたら中央の通路は避けよう。

Five-seveN

敵　　兵：3人、
　　　　　赤外線センサー
制限時間：1分

センサーの手前から敵兵を撃つようにすれば、安全だ。

➡巡回兵の動きは、レーザーの手前で確認すること。

Lv.08

NO WEAPON

敵　　兵：2人
制限時間：30秒

ゴールまでの道中とゴールのすぐそばに、敵兵がいる。壁をたたいて敵兵をおびき寄せ、そのスキに素早く走り抜けるといいだろう。

Five-seveN

敵　　兵：5人
制限時間：30秒

死角になる壁に隠れて、巡回兵を真横から撃とう。

➡壁をたたいて敵兵が動き出したら、反対からまわってゴールへ。

Lv.09

NO WEAPON

敵　　兵：移動式監視カメラ×3
制限時間：1分20秒

ダンボールをかぶれば監視カメラの前に出ても大丈夫だが、少しでも動くと気付かれてしまう。

Five-seveN

敵　　兵：2人
　　　　　移動式監視カメラ×3
制限時間：1分

敵兵を撃つために、監視カメラを1台クリアしたら、すぐにダンボールから出よう。

➡監視カメラが十分に離れてから、動きはじめるように。

Lv.10

NO WEAPON

敵　　兵：3人
制限時間：25秒

ゴールまでの1本道には、3人の敵兵がいる。全員北に向かって歩いているので、背中から殴り倒しながら進もう。

Five-seveN

敵　　兵：4人
制限時間：40秒

目の前を横切る敵兵を少し手前で待ち、横から狙い撃とう。

➡もたついていると敵兵が折り返してきてしまうので、素早く。

Lv.11

NO WEAPON

敵　　兵：6人
制限時間：40秒

東端までほふく前進して北へ。途中で止まらず進めば、タイミングよく敵の目を避けられる。

Five-seveN

敵　　兵：6人
制限時間：40秒

西端まで走って北へ発射。そのまま急いで北上し、写真の位置で東に向かって発射しよう。

➡この位置で銃を放てば、残り3人の敵兵をまとめて倒せる。

Lv.13

NO WEAPON

敵　　兵：2人
　　　　移動式監視カメラ×3
制限時間：30秒

スタート直後に背後の壁をたたき、壁の向こうにいる敵兵をおびき出そう。横から素早く殴れば、気絶させられる。

Five-seveN

敵　　兵：2人
　　　　移動式監視カメラ×3
制限時間：30秒

「NO WEAPON」と同じ手順で敵兵を誘導し、撃とう。

➡もう1人の敵兵がやってくる前に、ゴールへ急げ。

Lv.12

NO WEAPON

敵　　兵：4人
制限時間：1分

ゴール前の敵兵が厄介。落とし穴の前にあるくぼみに隠れて、様子をうかがおう。

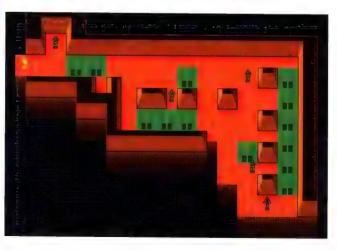
Five-seveN

敵　　兵：5人
制限時間：45秒

同じくゴール前の敵兵に注意。レーダーを頼りに、落とし穴の手前から狙いをつけて撃とう。

⬆ここで壁に張りついて、動きをうかがえ。

⬆この辺りで狙いをつけ、敵兵を倒せ。

Lv.14

NO WEAPON

敵　　兵：3人　　　制限時間：1分30秒

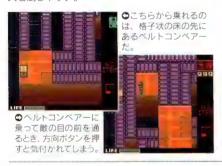
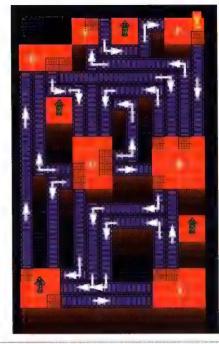
スタート地点から、Ⓐ～Ⓑ～Ⓔ進むようにベルトコンベアに乗れば、北東にあるゴールⒻまでたどり着ける。

Five-seveN

敵　　兵：3人　　　制限時間：2分

スタート地点から、Ⓓ～Ⓒ～Ⓑ～Ⓔと進めば敵兵を倒しやすい。

⊖こちらから乗れるのは、格子状の床の先にあるベルトコンベアーだ。

⊖ベルトコンベアーに乗って敵の目の前を通るとき、方向ボタンを押すと気付かれてしまう。

Lv.15

NO WEAPON

敵　　兵：4人、監視カメラ×1、移動式監視カメラ×1

制限時間：2分

壁をたたいて西にいる敵兵を最南まで誘導し、そのスキに壁を挟んで兵士の反対側から、北上。

Five-seveN

制限時間：1分

同様に最初の敵兵は壁をたたいて誘導し、横から撃つ。

⊖壁の階段状のくぼみを利用して、場所を変えながら2～3回続けて壁をたたき、この辺りまで敵兵を誘導しよう。

⊖敵兵誘導後の移動を考え、レーダーで移動式監視カメラの動きをチェックしながら、壁をたたくタイミングを決めよう。

WEAPON MODE
ウエポンモード

マップ上に登場するターゲット（詳しくはP91参照）を破壊して、ゴールを目指すモード。ターゲットをすべて破壊しないと、ゴールは出現しない。ストーリーモードで登場する6つの武器を使い、それぞれに用意された5つのステージをこなしていこう。

◆武器ごとに各5ステージある。難易度的にも、右に挙げた順に始めからクリアしていくといいだろう。

クリア順

武器	ステージ
Five-seveN	Lv.01～05
C4	Lv.01～05
R5	Lv.01～05
GRENADE	Lv.01～05
MINE	Lv.01～05
NIKITA	Lv.01～05

Lv.01

ターゲット：3コ
CUBE-BLUE
制限時間：15秒

マップの南からスタートして、北のゴールを目指す。ターゲットは、固定型のCUBE-BLUE3個のみ。銃弾3発で破壊できる。とにかく撃って壊すだけなので、すぐにゴールが出現するはずだ。

◆最初のステージだけあって、かなり簡単。

Lv.02

ターゲット：6コ
CUBE-BLUE
制限時間：25秒

北にある2つのターゲットは、通路の一番北から斜めに弾を飛ばさないと破壊できない。十字キーの上と左、もしくは上と右を同時に押しながらBボタンを押せば、弾を斜めに飛ばすことができる。

◆北のターゲット以外は、真横から狙える。

Lv.03

ターゲット：6コ
MOVE-BLUE（TYPE-A）
制限時間：45秒

人の顔のようなマップが特徴。北に2つある目玉のような場所のターゲットは、動きが小さいので狙いやすい。周囲をまわっているターゲットについては、追いかけて撃つよりも1ヵ所で待ち伏せて狙ったほうが確実。

⊃まずは北のターゲットを破壊しよう。直線で狙える場所から発射すれば、楽に倒せるはずだ。

⊃この位置でターゲットの動きに合わせて方向転換して発射すれば、なお効率がいい。

Lv.04

ターゲット：6コ
MOVE-BLUE（TYPE-A）
制限時間：40秒

MOVE-REDは広い範囲を動くので、よく狙いを定める必要がある。東西の足場の端から動きを見ると、縦に3つターゲットが重なるときがある。そこを狙って撃てば、1つのターゲットの爆風でほかのターゲットも破壊できる。

⊃MOVE-REDの爆発に巻き込まれるとダメージを追うので、遠くから狙い撃ちするように。

⊃足場のない離れた場所にあるターゲットが残ってしまったら、足場の端から斜め撃ちで狙おう。

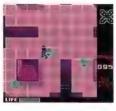
Lv.05

ターゲット：8コ
MOVE-BLUE（TYPE-A）
制限時間：1分

このステージのターゲットは、細かく動き回るだけでなく、ときどき姿を消してしまうため、弾が当たらなくなる。時間はかかってしまうというデメリットはあるが、場所を決めて狙い撃ちにすれば、確実に破壊できる。

⊃ターゲットは複雑な動きを見せる。あまりむやみに撃っていると、弾切れになってしまうことも。

⊃1つのターゲットにこだわらず、手近にあるほかのターゲットを撃っていれば、時間短縮につながる。

Lv.01

ターゲット：1コ
WALL
制限時間：15秒

ターゲットは、WALL1枚のみ。C4爆弾を仕掛けて破壊すれば、このステージはクリアとなる。C4爆弾の爆風に巻き込まれないよう、離れた場所で起爆するのを忘れずに。

➡とにかくこの壁を破壊。ゴールは北に出現する。

Lv.02

ターゲット：6コ
CUBE-BLUE
制限時間：30秒

ターゲットは4方向に2つずつ配置されている。C4爆弾はたくさんあるので1つずつ破壊してもいいのだが、2つのターゲットの間にうまくC4爆弾をセットすれば、一気に破壊することが可能。

➡先にC4をセットして歩き、あとでまとめて爆破しよう。

Lv.03

ターゲット：8コ
MOVE-RED(TYPE-A)
制限時間：25秒

8個のターゲットが、速いスピードで移動している。北、西、東にそれぞれターゲットが2～3個重なるポイントがあるので、ここに爆弾をセットすれば、効率よく破壊できる。

➡思わぬ誘爆でダメージを受けないよう注意。

Lv.04

ターゲット：8コ
MOVE-RED(TYPE-A)
制限時間：30秒

東西の足場のない場所に1つずつターゲットが孤立しているので、この2つの間に爆弾をセット。
ほかのターゲットが接近してきて、4つのターゲットが重なったときに爆破させよう。

➡東西の2つのターゲットは、その場から動かない。

Lv.05

ターゲット：8コ
MOVE-RED(TYPE-A)
WALL3コ
制限時間：1分

まず、動かないターゲットを破壊し、次に写真の位置にC4をセットする。MOVE-REDが近くにきたときに起爆すれば落とし穴の上に配置されたWALLを一気に破壊することが可能。

➡C4をセットしたら少し離れて起爆させよう。

Lv.01

ターゲット：3コ
CUBE-BLUE
制限時間：15秒

カエルの顔のようなマップが特徴。目の部分にあるターゲットは、スネークの位置から確認することができない。
レーダーを参考に、なるべく近い位置から撃つようにしよう。

⊖この辺りから北に向けて発射すればOK。

Lv.02

ターゲット：8コ
MOVE-RED(TYPE-A)
制限時間：15秒

8個のターゲットのうち移動をしているのは、西と東にある2つのみ。残りの6つはその場から動かないので、狙いをつけやすい。誘爆を狙えないので、ひとつひとつを確実に破壊していこう。

⊖近づきすぎると、爆風でダメージを受ける。

Lv.03

ターゲット：12コ
MOVE-BLUE(TYPE-A)
制限時間：30秒

5つの細い通路に、2～3個のターゲットが配置されている。西から順に1つずつ破壊していくのが確実だ。弾数は多いので、通路の先まで行かずに、通路の入り口付近で銃を連射してもいい。

⊖ゴールが出現するのは、東の通路の先だ。

Lv.04

ターゲット：13コ
MOVE-RED (TYPE-A)
制限時間：45秒

クエスチョン型のマップが特徴。13個もあるターゲットは、うまく誘爆させていけばかなり楽に破壊できる。とはいえ、レーダーでは動きを読みにくいので、1つずつ破壊していくのもアリだ。

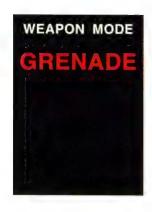
⊖最初のターゲットを破壊するタイミングが大事。

Lv.05

ターゲット：9コ
MOVE-BLUE(TYPE-A)
制限時間：45秒

9個のダーゲットのうち、いくつかは、ときどき形を変えて、弾が当たらなくなるので、見逃さないように。やはりひとつひとつ素早く破壊していくのが、ベストだ。

⊖破壊できないターゲットには、影がつく。

Lv.01

ターゲット：5コ
CUBE-RED
制限時間：30秒

足場がつながっていない場所にあるターゲットでも、あまり接近しすぎてグレネードを投げると、爆風でダメージを負うことがある。
一歩引いて、届くか届かないかくらいの遠方から攻撃したほうが安全だ。

➡近い場所から攻撃するのは危険なので、このくらい離れたところからグレネードを投げつけよう。

➡ファイブセブン・ピストルやR5同様、グレネードも斜めに投げられる。

Lv.02

ターゲット：3コ
CUBE-RED
制限時間：25秒

ターゲットは3つで、すべて足場のつながっていない場所にある。グレネードを投げつけて手早く破壊しよう。Lv.1と同じように、あまり接近しすぎず、遠めから攻撃するように。爆風でダメージを負うのは避けたい。

➡やはりここでも爆風が恐いので、できるだけ距離をとって攻撃したい。

➡ゴールは北東に出現する。東、西、北の順でターゲットを破壊すれば、少しはタイムが縮まる。

Lv.03

ターゲット：4コ
MOVERED（TYPEA）
制限時間：30秒

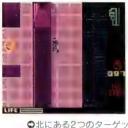
4つのターゲットは、スネークを囲むように足場から離れた場所にある。レーダーを参考にターゲットが近くに寄ってくるのを待ち、グレネードを投げつけよう。北西のターゲットは、真横に投げても、破壊できる。

➡ターゲットの動きは意外と速いので、グレネードを投げる動作を考え、少し早めにボタンを押すように。

➡斜めに投げるのが難しかったら、まっすぐ投げても当たる位置にターゲットがくるまで待とう。

Lv.04

ターゲット：5コ
CUBE-RED
制限時間：45秒

南からスタート。壁を挟んで西側にターゲットがある。低い壁ごしにグレネードを投げることができるので、北に向かって順にターゲットを破壊していこう。
最北のターゲット2つは、2つが近くに寄ったところを狙い、誘爆で一気に破壊しよう。

◆ターゲットが画面外に移動しているときは、破壊できない。こちらに寄ってきたときを狙おう。

◆北にある2つのターゲットは、この辺りから狙い、誘爆でまとめて破壊するのが効率的。

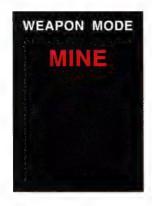
Lv.05

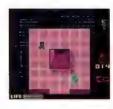
ターゲット：2コ〔CUBE-RED〕
4コ〔MOVE-RED〔TYPE-A〕〕
制限時間：50秒

スタート直後、西に移動するターゲットを破壊し、そのままマップを道なりに移動。2つ並んだCUBE-REDは、MOVE・REDが近くに来るのを待って、誘爆で壊せば楽だ。北へ抜けてターゲットを2つ破壊したら、ゴールが出現する。

◆MOVE-REDを待つと時間がかかるので、この位置からCUBE-REDを破壊してもいい。

◆グレネードのような形をしているマップを道なりに進むと、南の突き当たりにゴールが出現する。

Lv.01

ターゲット：1コ
MOVE-BLUE（TYPE-B）
制限時間：30秒

南からスタートし、北に出現するゴールを目指す。途中にジライが仕掛けてあるので、ホフク前進で回収しながら北へ進もう。ターゲットは柱のまわりを時計まわりに移動している。先まわりしてジライをセットしよう。

ジライを仕掛ける時間を考えて、なるべくターゲットから距離をとって行動するように。

ターゲットが通過すると、爆発。慌てて自分の仕掛けたジライ方向に逃げないように注意しよう。

Lv.02

ターゲット：2コ
MOVE-BLUE（TYPE-B）
制限時間：30秒

手裏剣状のマップが特徴。2つのターゲットが、広い範囲を移動している。スタート地点の対角線上、北東の辺りに2つのターゲットが重なるポイントがあるので、そこにジライを仕掛けておけば、一気に破壊できる。

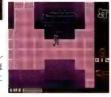
ここで2つのターゲットが交差する。スタート後、素早く移動して先まわりしたい。

ジライは少ないので、レーダーを見て避けよう。ほふく前進すると、時間をとられてしまう。

Lv.03

ターゲット：8コ
MOVE-BLUE（TYPE-B）
制限時間：1分30秒

ターゲットは8個で、あらかじめ持っているジライも8個。仕掛けどころを間違えて回収していては大きなタイムロスになるので、確実な場所を見極めたい。基本的に、格子状の床の内側のラインに仕掛けていく感じで。

2つのターゲットが交錯するのを狙って、東西のマップをつなげる通路に仕掛けておくと効率的。

仕掛けどころを誤って地雷が足りなくなったら、ホフク前進で回収していこう。

Lv.04

ターゲット：8コ
MOVE-BLUE(TYPE-B)
制限時間：1分

8つのターゲットが、東西南北のトンネルを潜って複雑に交錯する。格子状の床へは出ず、普通の床の4隅にジライを仕掛けていくといい。ターゲットが多いうちは、とにかく素早く仕掛けて避難することに集中しよう。

◯序盤はターゲットが次から次へとやってくるので、素早くジライを仕掛けて逃げないと危険。

◯格子状の床へ出なければ、あらかじめ仕掛けられているジライのえじきになる心配もない。

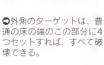
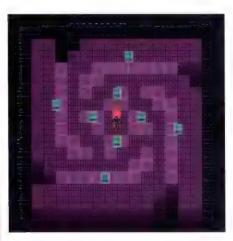
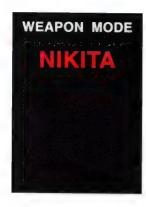
Lv.05

ターゲット：8コ
MOVE-BLUE(TYPE-B)
制限時間：1分10秒

スネークを囲むように、内側と外側に4つずつ、ターゲットが周回している。普通の床が描いている模様を目印にして、ジライを仕掛けよう。ターゲットの動きが速く、レーダーが見にくいので、ジライを踏まないように。

◯内側のターゲットは、普通の床が欠けているこの部分にセットしていけば、破壊できる。

◯外側のターゲットは、普通の床の端のこの部分に4つセットすれば、すべて破壊できる。

Lv.01

ターゲット：1コ
CUBE-BLUE
制限時間：20秒

ターゲットは東にあるが、ニキータ・ミサイルは、目の前の壁の上を通過できない。北か南から大きく壁をう回するか、もしくは壁と壁のわずかなすき間を通して、ターゲットを破壊しよう。

⊃このすき間から通せば、時間的にも早い。

Lv.02

ターゲット：4コ
MOVE-BLUE(TYPE-A
制限時間：30秒

ターゲットは壁のまわりをまわっているので、背の低い壁の上を通してミサイルを誘導し、1つずつ破壊していこう。動きはそれほど速くないので、簡単に狙いをつけられる。

⊃ここからミサイルを外に出し、ターゲットを追え。

Lv.03

ターゲット：8コ
MOVE-RED(TYPE-A)
制限時間：1分30秒

動かないターゲットを、動いているターゲットの爆風で誘爆させるのが正解。まず、北のターゲットを破壊して十分な通路を確保し、北東と北西に2つずつある動かないターゲットを狙う。動いているターゲットをミサイルで追い、その2つに接近したときを狙ってぶつけよう。

⊃北のターゲットを破壊したら、この辺りで動いているターゲットが近寄ってくるのを待とう。

⊃「TIME　ATTACK」ではニキータ弾が3発しかないので、この方法を使わないとクリアできない。

Lv.04

ターゲット：1コ
CUBE-RED
制限時間：30秒

ターゲットは1つだが、そこにたどり着くまでの地形が複雑。まずニキータを北に向けて発射し、背の低い壁の上を通して東西に伸びる中央の通路に誘導する。その後、東か西を通って目の前の壁をう回すれば、北にあるターゲットまでたどり着く。

←まずはこの低い壁の上を通して、中央の通路まで誘導。中央の通路に出たら、壁ぞいに西か東へ。

→低い壁の上を通せば中央の壁群を突破できる。ミサイルの軌道をまめに変えながら、慎重に。

Lv.05

ターゲット：
1コ〔CUBE-RED〕
5つ〔ガンカメラ〕
制限時間：1分30秒

スピードが出ていない状態でガンカメラの前を通そうとすると、撃ち落とされてしまう。スタートしたら南へ向けて発射し、南の壁ぞいに西へ誘導。西の壁のガンカメラの視界に入る前に障害物の後ろから北上させ、そのまま一気に東西のガンカメラの前を通過しよう。

←スタート直後、西へ向かって発射すると、最初のガンカメラのえじきになることもある。

→この辺りから北へ誘導すれば、西のガンカメラに撃ち落とされる心配はない。

ADVANCED MODE
アドバンスドモード

すべての敵兵を倒し、ゴールを目指すモード。ストーリーモードと同様、敵兵に見つかっても訓練は継続する。マップや敵の配置もぐっと複雑になっているので、実戦に近い感覚でプレイできるのが特徴だ。「SNEAKING MODE」「WEAPON MODE」を順にこなしてテクニックを磨いてから、チャレンジしよう。

◯「SNEAKING MODE」「WEAPON MODE」の全ステージをクリアしていないと、このモードを選択することはできない。

出現条件

① **SNEAKING MODE**
PRACTICE・TIME ATTACKをクリア

② **WEAPON MODE**
PRACTICE・TIME ATTACKをクリア

③ **ADVANCED MODE**
①、②の条件を満たすと出現

Lv.01

敵　　兵：2人
制限時間：20秒

南からスタートして、北のゴールを目指す。北東と北西に2人の巡回兵がいるので、とりあえず中央の壁の間までかけ込もう。壁の少し低くなっているところから、1人ずつ狙い撃ちにすれば安全だ。

◯壁の死角を利用して、真横から撃とう。

Lv.02

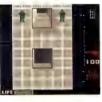
敵　　兵：3人
制限時間：25秒

東と西にいる敵兵が背中を向けるのを待ってから飛び出し、素早く東西に銃を撃とう。2人の敵兵を倒したら、北にいる兵士がやってくる前に横の通路に身を隠すように。歩いてきた兵士は、そこから撃てば倒せる。

◯2人の敵兵を倒したら、素早く身を隠そう。

Lv.03

敵　　兵：3人
制限時間：1分30秒

暗やみでの潜入訓練になる。画面右上のレーダーをよく見て、敵兵の位置や動きを読み取ろう。距離が近づくと発見されてしまうので、かなり遠目から撃ったほうが安全。もし見つかったら、弾の飛んでくる方向に銃を連射しておこう。

➲ステージ開始時に、少しだけマップが表示される。ここでマップの形状を頭に入れておこう。

➲スタート直後、敵兵はこちらに向かって歩いてくる。近づかれる前に撃たないと危険だ。

Lv.04

敵　　兵：3人
制限時間：30秒

巡回兵は、北東、北西、南東にある十字型の壁をまわってくる。相手にとってもこちらにとっても死角になる場所が多いので、レーダーで敵の行動を確認しながら慎重に移動し、ひとりずつ待ち伏せて倒していくといい。

➲ステージ開始直後は、南東に2人、北西に1人の巡回兵がいる。とりあえず南西へ行って様子を見よう。

➲壁のくぼみまで行き、壁をたたいて敵兵をおびき寄せて撃つのも1つの手だ。

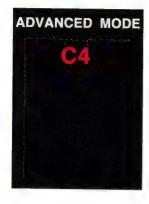
Lv.05

敵　　兵：4人
制限時間：1分40秒

Lv.03と同様、暗やみのなかで敵兵をすべて倒さなくてはいけない。こちらはマップが迷路のようになっているため、敵兵の歩いている方向や動きはわかりやすいはず。基本的に後ろから追っていって、素早く撃ち倒していけばいい。

➲ステージ開始時に表示されるマップの全体図から、敵兵のアバウトな位置を確認しておこう。

➲マップが複雑なため、危険モードになると逃げ場を見失いがち。発見されるとかなり危険だ。

Lv.01

敵　　兵：1人
制限時間：20秒

西の壁のくぼみから巡回兵の動きをうかがい、兵士が背を向けたスキをついて通路に爆弾をセット。そのまま東の壁の陰に隠れて、敵兵が戻ってきたときに起爆させよう。このとき、壁をたたいて兵士を誘導すると効率的。

⬅自分をおとりに敵兵をおびき寄せてもいい。

Lv.02

敵　　兵：1人
制限時間：25秒

壁をたたいて敵兵を誘導する必要がある。まず、北東の兵士の動きに注意しながら、北の通路近くにC4爆弾をセット。その後、東の壁をたたいて兵士を誘い出し、爆弾付近に近づいたのを確認してから爆発させよう。

⬅この辺りに爆弾をセットするといい。

Lv.03

敵　　兵：3人
制限時間：35秒

東、西、中央の順で通路の入り口に爆弾をセットしよう。このとき、同じライン上に爆弾をセットするのが決め手。最初の爆発で残りの兵士が目を覚まして南下してくるので、爆弾に近づくのを待って起爆すればOK。

⬅東で眠っている敵兵は、最初の爆弾で倒す。

Lv.04

敵　　兵：4人
制限時間：45秒

スタート地点の四方にある壁と壁の端がくっついてできた隅に、C4爆弾をセットする。
爆弾を仕掛けた壁の向こうに巡回兵が近づいてくるのを待って、素早く起爆させれば、壁ごしでも倒すことができる。

⬅4隅に配置して、タイミングよく起爆させよう。

Lv.05

敵　　兵：4人
制限時間：45秒

東西南北の方角に敵兵がいるので、北、西、南、東の順に近づいて、C4爆弾をセットしていこう。この順だと、ちょうど敵兵が別の方向を向いたタイミングで近寄れるのだ。あとは、一気に起爆させるだけ。

⬅とにかく、順に素早く仕掛けていくこと。

ADVANCED MODE

R5

Lv.01

敵　　兵：1人
制限時間：20秒

敵兵はひとり。北に行けば黙っていても柱をまわるようにこちらに近づいてくるので、壁の死角から真横に狙いをつけて待っていよう。もしくは、いっそ敵兵の目の前に躍り出て、正面から撃ってしまってもいい。

⊙この辺りで待機していれば、敵兵が歩いてくる。

Lv.02

敵　　兵：3人
制限時間：35秒

まずは西へ向かい、南下してきた敵兵を倒そう。危険モードになってほかの敵兵の動きは見えなくなるが、スタート地点に戻ると、東と北から敵兵が駆けつけてくる。素早く撃ち倒して、ゴールに走り込め。

⊙東に移動すれば、面白いように兵士が寄ってくる。

Lv.03

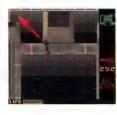
敵　　兵：5人
制限時間：40秒

最初の敵兵が背中を向けるまで待ち、そのスキに落とし穴を通過しよう。銃を撃ちながら北上すれば、2人の敵兵を倒せる。以降、落とし穴の手前から銃を撃ち、向こう側にいる敵兵を倒してから進もう。

⊙敵兵が落とし穴を通過してくることはない。

Lv.04

敵　　兵：6人
制限時間：40秒

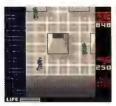
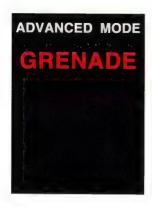
北を歩いている敵兵を狙い撃ちしよう。敵は3人一組で行動している。レーダーで動きを確認しながら、狙いを定めて近寄ってくるのを待とう。写真の位置で、矢印の方向に撃てば気付かれずにクリアできる。

⊙敵兵が北の通路を通るとき、足が少し見える。

Lv.05

敵　　兵：5人
制限時間：1分45秒

南西に移動して手近な敵を倒すと、危険モードになる。柱の内側にいれば敵は北か西からしかやってこないので、方向転換すれば応戦できる。もしくは東からひとりずつ気付かれないように狙い撃ちしてもいい。

⊙この位置で駆けつける敵兵を倒していこう。

Lv.01

敵　　兵：1人
制限時間：20秒

北に出現するゴールを目指す。北の柱の向こうに、敵兵がひとり立っている。背中を向けているので、そっと近づいて斜めにグレネードを投げて倒そう。柱をたたき敵兵を誘い出して、グレネードを投げてもいい。

➡斜めに投げるのが難しかったら、この辺りまで近づき、真横にグレネードを投げても倒せる。

➡柱をたたけば、敵兵が南下してくる。気付かれる前に素早く倒そう。

Lv.02

敵　　兵：2人
制限時間：25秒

S字形のマップが特徴。東に向かって歩いていく敵兵のあとをつけていくと、南から歩いてくるもうひとりの敵兵の姿が見えてくる。
2人の敵兵が近づいたときにグレネードを投げ、一気に片付けてしまおう。

➡2人のちょうど中心にグレネードを投げつければ、1発で2人とも倒すことができる。

➡スタート後、すぐに最初の敵兵を倒し、残りの敵兵が駆けつけるのを待っていてもいい。

Lv.03

敵　　兵：3人
制限時間：50秒

北の孤立した足場にいる敵兵は、ガンカメラが北に移動しているスキに近寄って倒さなくてはいけない。ガンカメラはいったん南に降りてきて、しばらくたつと北に戻り始める。
ほかの敵兵を先に倒しておいて、ガンカメラの手前で移動を待とう。

➡壁をたたいておびき寄せ、待ち伏せしてグレネードを投げつけるのが簡単かつ確実な方法だ。

➡通路を見張るガンカメラが移動し始めたら、すかさずついていって、北の敵兵を倒そう。

Lv.04

敵　　兵：5人
制限時間：50秒

スタートしたら、ステージの端にそうように時計まわりに東まで移動しよう。東のコの字になった壁の裏からグレネードを投げ、そこにいる敵兵を倒す。すると、ほかの敵兵が面白いように壁の向こうに集まってくるので、一網打尽できる。

➡コの字の壁の東側は数段低くなっているので、グレネードが通過するのだ。

➡敵兵が壁の外側からまわってくることもある。同じくグレネードのえじきにしてやろう。

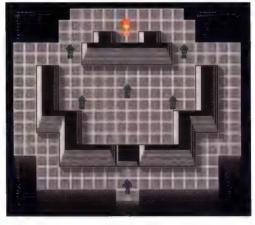
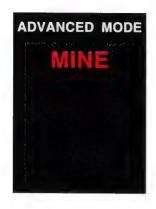
Lv.05

敵　　兵：5人
制限時間：45秒

スタート地点のすぐ北にある低い壁を通して、壁の向こう側にグレネードを投げるステージ。少し待っていると、3人の敵兵が並んで歩いてくるので、まとめて倒してしまおう。続いて、居眠りをしていた2人の敵兵がかけよってくるので、これも同じ方法で倒そう。

➡どこかにグレネードを投げてわざと危険モードにすれば、敵兵はすぐにやってくる。

➡3人が重なったときにグレネードを投げれば、1発で全員倒すことができる。

Lv.01

敵　　兵：1人
制限時間：30秒

ターゲットの敵兵は、北に1人。しばらくすると南に向かって歩いてくるので、素早く北へ抜ける通路へ出て、途中にジライを仕掛けておこう。最初から仕掛けてあるジライは、ほふく前進で回収しておけば、より安全だ。

この辺りにジライが仕掛けてあるので、ほふく前進で回収。ジライの場所は、レーダーを見ればわかる。

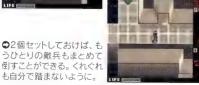
敵兵が南下してくる前に通路の途中にジライを仕掛け、すぐに壁のくぼみに身を隠そう。

Lv.02

敵　　兵：2人
制限時間：45秒

北から敵兵が歩いてくる。素早く中央を横切る通路に出て、通路の中心にジライを仕掛けておこう。1人めを倒したあと、もう1人の敵兵が駆けつける前にジライを仕掛けるのはつらいので、あらかじめ2個セットしておくといい。

あまり進みすぎると、こちらに向かって歩いてくる敵兵に見つかってしまう。ジライは少し手前に仕掛けよう。

2個セットしておけば、もうひとりの敵兵もまとめて倒すことができる。くれぐれも自分で踏まないように。

Lv.03

敵　　兵：4人
制限時間：1分

北にある4つの通路には、方向転換しながら見張りをしている敵兵がいる。西→東へと順に敵兵の近くまで行ってジライを仕掛けてこよう。あまり端のほうに仕掛けると、踏まれない恐れもあるので、なるべく通路の真ん中に仕掛けるように。

敵兵は細かく方向転換している。近づけそうになかったら、柱の陰からそっと通路の入り口に仕掛けてもいい。

西から順に仕掛けていけば、ちょうど敵の目線を逃れられる。念のため、敵兵の向いている方向を確かめよう。

Lv.04

敵　　兵：3人
制限時間：1分

まず、スタート地点のすぐ目の前にある通路にジライを2つ仕掛けておく。次に、逆L字の壁付近にもジライを2つセット。その場で壁をたたいて敵兵を誘い出して倒せば、あとは勝手に残りの敵兵がジライのえじきになってくれる。

➡西の壁に設置されている移動式監視カメラを忘れがち。近づきすぎないように注意。

➡逆L字の壁の南へ行き、自分の左右にジライを2個ずつ仕掛けておいてから、壁をたたく。

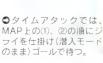
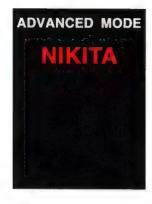
Lv.05

敵　　兵：6人
制限時間：1分

このマップの通路は人ひとりが通れるくらいの幅しかない。この地形を利用して、ジライで安全地帯を作る。スタートしたら北西の端へ急ぎ、柱の北側と西側の通路に3つずつ仕掛ける。あとは敵兵がくるのを待つだけ。

➡マップの端に移動したら、北側から先に素早く仕掛けていくこと。敵兵はすぐにやってきてしまう。

➡タイムアタックでは、MAP上の(1)、(2)の順にジライを仕掛け(潜入モードのまま)ゴールで待つ。

Lv.01

敵　　兵：1人
制限時間：25秒

敵兵の3方は壁に囲まれているので、壁ぞいにマップの北側までミサイルを誘導し、そこから南下させて敵にぶつけよう。もしくは、東西の壁の途中にあるわずかなすき間から、ミサイルをなかに侵入させてもいい。

➡このすき間を通れば、少し時間短縮になる。

Lv.02

敵　　兵：3人
制限時間：1分

壁ぞいにミサイルを誘導し、北の小部屋にいる敵兵を目指す。敵兵は、危険モードになると小部屋をちょこまかと動き出す。もし狙いを定めにくいようだったら、危険モードがクリアされるまで待ってみるといい。

➡静止した標的のほうが、断然狙いやすい。

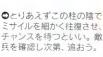
Lv.03

敵　　兵：2人
制限時間：1分

南の部屋までミサイルを誘導したら、すぐにカメラの死角になる柱の陰にミサイルを隠そう。その場所で細かく往復しながらチャンスを待ち、敵兵の姿を確認できたら一気にスピードを上げ、そのまま追撃させればOK。

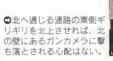
➡ガンカメラの前を通過するときは、ミサイルのスピードに十分注意すること。遅いと撃ち落とされる。

➡とりあえずこの柱の陰でミサイルを細かく往復させ、チャンスを待つといい。敵兵を確認し次第、追おう。

Lv.04

敵　　兵：3人
制限時間：1分

ミサイルを北東に向けて誘導したら、北へ通じる通路の辺りでいったん軌道を細かく変えて待機させ、ガンカメラの動きを見よう。ガンカメラが離れていれば、そのまま近くの敵兵を倒せばいい。
北の部屋へ行くときも、北への通路の辺りでいったん待機してガンカメラの様子を見ること。

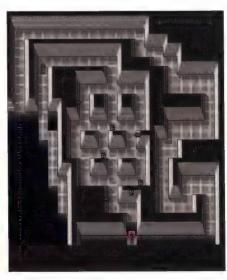
➲ミサイルを細かく往復させれば、その場で待機できる。この辺りでガンカメラの位置を確認しよう。

➲北へ通じる通路の東側ギリギリを北上させれば、北の壁にあるガンカメラに撃ち落とされる心配はない。

Lv.05

敵　　兵：1人
制限時間：1分

中央の部屋に入ったら、柱の角を東、南、西、南の順で下っていくと、ガンカメラをかわしやすい。敵兵はスネークに向かって歩いてくるので、素早くミサイルを発射・誘導して追わないと、無防備な状態で敵兵の攻撃を受けることになる。

➲南からスタート。中央の部屋に向かって、時計まわりとは反対にミサイルを大きく誘導していく。

➲ガンカメラが密集しているうえに、部屋が狭いのでつらい。なるべくかわしやすいルートを進もう。

VS BATTLE

2台のゲームボーイを通信ケーブルでつなげば、友達と対戦プレイを楽しむことができる。互いにスネークを操作し、潜入・おん密行動の腕を存分に競い合おう。相手よりも先に勝利条件を満たすという、ストーリーモードやVR訓練とは違ったルールが特徴で、操作方法やアイテムの効果もほかのモードとは違う。対戦を始める前に、このモード特有のルールを頭に入れておこう。

➡壁に張りついても画面がスクロールしないなど、同じ操作をしてもほかのモードと効果が違うことも多い。

➡偽ゴールと本物のゴールをシャッフルするアイテムなど、「VR　BATTLE」オリジナルのアイテムも多い。

対戦のルール

●それぞれのプレイヤーは、ライフがゼロになると死亡。死亡すると、ペナルティとして一定時間操作不能になったあと、スタート地点まで戻される。ただし、3回死亡した時点でゲームオーバー。

●ゲーム中で使用する武器は、ゲーム開始前に用意された5つの武器のなかから、あらかじめ2つ選択しておく(P118参照)。

●レーダーに表示されるのは、オレンジ色のターゲット「WISP」のみ。

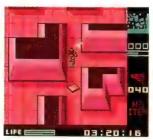
●プレイヤーの視界は限定されており、それぞれの視界内に相手プレイヤーが入らないと、画面に表示されない(P119参照)。

●「WISP」は、攻撃を仕掛けてこない。これは素手と武器の両方で破壊でき、破壊するとアイテムを落とす(P118参照)。

●舞台となるマップは選択できず、ランダムで生成される(P120参照)。

●壁に張りついても画面スクロールしない。

勝利条件

データディスクを3枚集めると、そのプレイヤー専用のゴールが出現。ここに到達すれば勝利となる。まず、複数いる「WISP」を破壊し、データディスクを探そう。データディスクが集まると4つのゴールが出現するが、そのうちの3つは偽のゴール。偽ゴールに触れるとブザー音が鳴って消滅するので、すぐにほかのゴールを目指すように。対戦相手の持っているデータディスクは、相手を攻撃して死亡させれば、再び「WISP」に戻される。

➡データディスクは「WISP」のどれかを倒すと出現する。

対戦のはじめ方

勝敗判定画面について

データディスクを入手してゴールするだけでなく、相手のライフを3回ゼロにすれば、勝利判定が下される。

⬅引き続き「VR BATTLE」をプレイすれば、通算勝敗数が表示される。

タイムアップ時の勝敗判定

タイムアップ時の勝敗判定は、データディスクの数や、死亡した回数によって決まる。例えばタイムアップ時にデータディスクを相手より多く持っていれば勝利、同じ数なら引き分けとなる。

画面の見方と操作方法

ゲーム中の画面の見方と操作方法は以下の通り。

■ポーズ

セレクトボタンを押しながら、スタートボタン。

■武器・アイテムの交換

Aボタンを押しながら方向ボタンを押す。

■ディレクションレーダーの使用

セレクトボタンでON/OFFを選択。

WISP

オレンジ色のターゲット「WISP」。複数いて、倒すとさまざまなアイテムを落とす。

プレイヤー

プレイヤーキャラクター。1Pと2Pで色が違い、青と赤のスネークが登場する。

タイム(制限時間)

対戦用に設けられた制限時間。これがゼロになる前に、ゴールを目指せ！

ディレクションレーダー

ディレクションレーダー使用時に表示される(P118参照)。

データディスク

入手したデータディスクは、ここに表示される。緑が自分の持っているディスクで、オレンジが相手の持っているディスクだ。

武器・アイテム

ストーリーモード同様、現在使用中の武器とアイテムが表示される。

使用できる武器・アイテムとその効果

武器は、ゲーム開始前に右に挙げた5つのなかから2つ選択する。ファイブセブン・ピストルとジライは最初から持っているので、合計4つの武器を使って戦うことになる。おすすめは、攻撃が当たると相手の姿が10秒間表示されるスタン・グレネードだ。

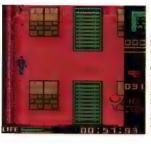
スタン・グレネード同様、ファイブセブン・ピストルで攻撃すると、10秒間相手の姿が表示される。

最初に選択できる武器

C4
Bボタンでセットし、Aボタンで爆発させるプラスチック爆弾。

R5
Bボタンで発射する。ボタン押しっぱなしで連射ができる。

GRENADE
Bボタンで投げる手りゅう弾。

C.GRENADE
装備してBボタンで投げると、電波障害が起こり、ジライタンチ器などが使えなくなる。

S.GRENADE
装備してBボタンで相手に向かって投げる。爆発効果の範囲内に相手がいると、10秒間姿が表示される。

装備可能なアイテム

ボディアーマー
ダメージを軽減できる防弾チョッキ。相手と戦闘になったときに、装備するといい。

ジライタンチ器
装備すると、マップ上に仕掛けられたジライの位置がレーダーに表示される。

ディレクションレーダー
これは装備品とは少し異なり、アイテムの欄には表示されない。セレクトボタンでON/OFFを設定して使用しよう。ONにすると、プレイヤーの頭上に相手の方向を指し示した矢印が表示される。

データディスク欄の下にあるゲージがなくなると、ディレクションレーダーは使えなくなる。いざというときのために温存したい。

戦闘中に入手できるアイテム

データディスク
クリアに必要なアイテム。「WISP」が持っている。

MINE
最初から8個持っているが、ほふく前進でジライを回収することで残数を増やすことができる。

弾　丸
オレンジ色のターゲットを破壊することで出現。武器の弾丸が補給される。

ゴールシャッフル
偽のゴールと本物のゴールを入れ替える。「WISP」を破壊すると出現。

「WISP」を破壊すれば、さまざまなアイテムが出現する。有効活用すれば、一発逆転もあり得るかも。

プレイヤーの視界について

対戦モードでは、相手キャラクターが、視界に入らないと画面上に表示されないようになっている。ただし、「相手が視界内に入り、最後に視界外に出てから5秒以内」と「武器の特殊効果で、見える状態になっている時間」は例外として視界外でも相手が表示される。また、攻撃を受けてから2秒間は強制的に相手の姿を見失うので注意。

◯視界は意外と狭いので、発見するのは難しい。レーダーを使って相手の方向を確認し、気付かれないように視界内にとらえよう。

マップ上のトラップと回避法

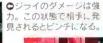
VSバトルのマップにも、ストーリーモードと同じく固定型の仕掛けがあり、ダメージの高い、ジライ、落とし穴、電撃床の3種類が設置されている（設置されない場合あり）。

ダメージ=敗北につながるVSバトルモードでは、相手キャラクターの攻撃以外のダメージはなるべく避けたいところだ。

ジライ

ジライは普通の状態では、マップ上に表示されない。標準装備として持っている、ジライタンチ器を使って回収するのがいいだろう。回収すれば自分の武器として使えるので有利に戦える。

◯ジライのダメージは強力。この状態で相手に発見されるとピンチになる。

◯ジライは、ほふく状態であれば回収が可能だ。回収後は武器として使おう。

落とし穴

落とし穴は、落ちると即死の非常に危険なワナ。近寄らないのが一番なのだが……。もし、作動させてしまった場合は、立ち止まらずに走り抜ければ回避することができる。

◯落とし穴は、踏むと作動する仕組みになっている。立ち止まっていると落ちてしまうので走り抜けるようにして回避しよう。

電撃床

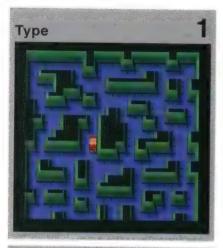
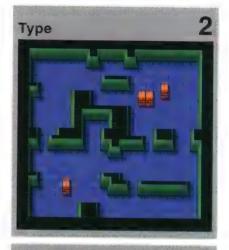
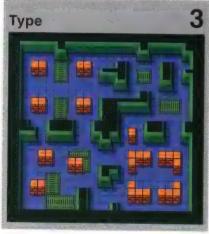
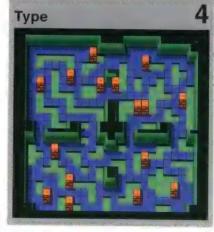
ストーリーモードの電撃床と違い、電撃を解除することはできないので、これといった回避法は存在しない。踏まないようにして、慎重に移動をしよう。

◯電撃床は踏むとダメージを受ける。電気の供給も止められないので、対処法もない。電撃床付近を移動するときは慎重に。

マップの構成

VSバトル専用に用意されたマップは全部で4種類あり、さらにそのマップを4分割したものを組み合わせて毎回ランダムで構成される。VSバトル専用のマップなので、ストーリーモードとは違った特殊な地形も用意されている。

プレイヤーが出現する位置は毎回ランダムで決定される。ディスクを集めると出現するゴールはマップ上に4つ出現するが、正しいゴールの場所はランダムで決定されるようになっている。

◆部屋のようなマップだが、本道のような通路も多い。障害物も多いので、それを利用しながら戦っていく。

CHAPTER 5
APPENDIX
付録

METAL GEAR
Ghost Babel

Hideo Kojima

special round-table talk

『ゴーストバベル』の魅力

上野：今回の『メタルギア ゴーストバベル』の魅力を語るうえで、忘れてはならないのがVSバトル（通信対戦）ですよ。特定の条件を満たさないと、相手の姿が見えないという視界の制限が、スリリングな対戦の魅力を引き出してますよね。

斎藤：VSバトルは友達同士でやると、必ず喧嘩になっちゃう。だけど、またやってしまうというハマリ要素の強いゲームだと思うんです。

新川：普通の格闘ゲームとかだったら、ド派手な技を出し合って、負けても割とスッキリと納得するじゃないですか。でも、VSバトルは、負けるとストレスたまりますよね。

上野：それにしても、野尻さんには勝てない。普通たとえば僕が福島を相手に通信対戦で遊んでいると撃たれても飛んできた弾の方向からある程度位置が予測できるんだけど、野尻さんは、絶対その方向にいませんよね。もう変幻自在に隠れまわっていつもボロボロされてしまう。どうしてそんなに強いんですか？

小島：野尻は、性格がひね曲がっているから最強なんだよ（笑）。VSバトルは、相手の性格がよくわかるゲームだね。

野尻：それは、私の性格じゃなくて、メタルギアの性質のせいだと思うんですけど……。メタルギアの敵兵の気分になってみて考えてください。彼らはいつも何が起こったのかわからないまま、背後から攻撃を受けて死んでいくじゃないですか？彼らは、絶対納得がいっていないはずなんですよ。だからこそ、プレイヤーは、楽しいはずなんです。相手が右往左往するのを眺めながら勝利を味わうのは、最高の楽しさだと思うんですよ。

上野：やっぱり、性格がひね曲がっているほどVSバトルは楽しめますね（笑）。

小島：ところで、ボス敵のブラックアーツ・ヴァイパーの攻撃もいやらしかった。床爆発にはショックだったよ。あれこそ何が理由で死んだかわからない。でもボス敵のナンバーワンは、スラッシャー・ホーク・プロトタイプ。製品版ではいい感じに調整されたけど開発中は、強すぎたね。

中村：敵兵の動きにも、いやらしいものがありますよね。急に立ち止まったかと思うと、あくびをしたり、左右をのぞき込んだりと。

上野：イージー、ノーマル、ハード、ベリーハードと難易度が4つ設けられていますけど、全体的に難しめですよね。

野尻：そうですか？結構これでも易しくしたつもりなんですけど。敵兵も無敵軍団と呼ばれてた一時期に比べて、だいぶ弱く設定しなおしましたし敵兵の数自体もイージー、ノーマルと間引きしたほうなんですよ。

小島：誰か野尻以外にベリーハードでクリアした人はいるの？

斎藤：僕は、NOレーション、NOボディーアーマーでクリアしましたよ。

一同：おーっ

野尻：作ってるうちにだんだんと上達してしまうじゃないですか、そうするとほかの人がついてこれないところまで、いっちゃうんですよ。みんなに人間界に戻れって言われましたけど。それと、ボス敵に愛着もわいてきて、俺のボスを誰にも倒させまい（笑）……と、難易度を上げてしまったかもしれませんね。

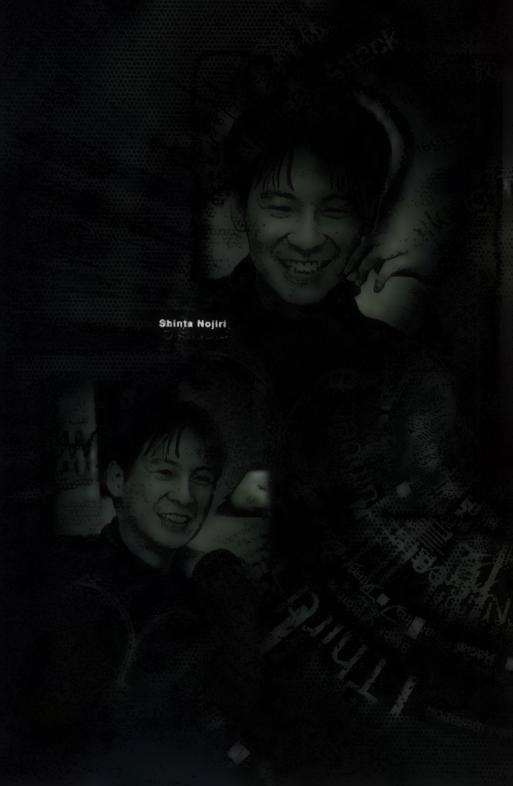
『メタルギア ソリッド』から『メタルギア ゴーストバベル』へ

上野：攻略のテクニックとか普通じゃないんですよね。敵兵に見つからないこつみたいなものはあるんですか。

野尻：慌てないで敵兵に対処するというのが基本ですね。張りつき（ビハインドモード）を利用し画面をスクロールさせてこれから侵入する場所の情報をしっかりと見ておく、これはPS版『メタルギア ソリッド』とまったく同じです。

福島：「メタルギア」って名前を背負ってますからね。メタルギアでないものを作るわけにはいかないんで。ゲーム構成も今までのメタルギアを意識した様式美的な構成にしてます。気づきにくいんですが実は無線会話もPS版『メタルギア ソリッド』と同等以上になってるんです。セーブ後のメイ・リンの格言なんかPS版より多いくらいで……。ちなみに中国の格言が世界の名言集になってるのは、ゲームボーイでは漢字の表示が難しいからなんですけど。

中村：漢字といえば、ゲームボーイでメタルギアをやることがきまって、まず話題になったのがグラフィックをどうするかということでした。ハードの性能がプレイステーションに比べてだいぶ

Shinta Nojiri

劣るゲームボーイですから、技術的に表現の難しいリアル路線ではなく、コミカルなグラフィックにしようかという意見もありましたね。だけど、今現在ユーザーのみなさんが持っているメタルギアの世界観は、プレイステーション版で新川がイラストで表現した、リアルなものだと思うので、今回のゲームボーイでも、それを崩したくなかったんです。色々と苦労もしましたが、これは全然メタルギアの世界じゃないよっていう失望はさせないだけのシリアスな世界を構築できたと思います。

新川：最近のゲームは、ポリゴンで作られたものばかりですよね。前作は3Dで作ってて、やりやすいというところもあったんですが、今回ゴーストバベルを作ってみて、2D表現ならではの良い味というものを再確認しました。

野尻：今回は、イラストを描いていて特に問題とかありませんでしたか？

新川：キャラクターの絵をすべて書き描き下ろしていた『メタルギア　ソリッド』と違って、基本的に『ゴーストバベル』では、中村の絵をトレースするという作業だったので、特に苦労したということはなかったですね。メタルギアガンダーのデザインは悩みましたが、以前に描いたメタルギアレックスのラフスケッチを原案にして、掘り起こしていきました。

小島：今回のメタルギアは、まるで宇宙からやってきたみたいだよね。

新川：ポリゴンだと、どうしても角張っちゃうんで逆に丸みを出して2Dの良さを生かそうという感じですね。また、ゲームのアイデアから、足を長くしたりとか、砲台のふたが開いたりとか、メタルギアの形を変えていったという経緯もありました。

野尻：そういえば、ゲームの背景に使われている森の法則もすごかったね。僕は、さっぱりわからなかったんだけど。

中村：ゲームボーイというハードでは、8×8ドットのキャラクターを並べて背景を作るんですが、その組み方をちょっと複雑にしすぎたかなぁとは思いました。背景を組む仕事は別の人に頼んだので、最終的に自分の思惑とは違ったものが上がってきたときには、色々と修正も必要になってしまいました。ちょっと、突っ走りすぎたかと反省しています（笑）。でも、その分、全体のクオリティは上がったんじゃないでしょうか。

福島：クリア後に何かを感じてもらえたら嬉しいですね。僕はただ消費されるだけのものには興味無いんです。テーマとかも色んなものが多層的に織り込んでありますから、一度クリアした後ももう一度遊んでみたら違うものが見えるかもしれませんし、何年かしてから改めて遊んでみるとまた全然別のものが見えたりするかもしれません。末永く心に留めてもらえるとうれしいです。

作り手から見たメタルギア

野尻：シナリオといえば、たとえばボスキャラがそうなんだけど、制作途中で色々と技が加わったりして、設定を変更しなければならなくなったということもありましたね。
アウルとかも、もともとはダミーの人形を使うボス敵といった設定だったんだけど、イラストを見たらそのダミー人形が文楽人形（オサン・コハル）に化けていたときは「この人形は？」とびっくりしました（笑）。

小島：キャラの設定が濃すぎるんだよ（笑）。とてもグラフィックで表現できるものにはならないと思ってた。

中村：ボスキャラに関しては、最初、おっさんや大男ばかりだったので、ゲームボーイのユーザー層などを考慮して、私のほうで、アウルを美少年ぽくしたりとかして差別化したんですよ。ただ、ダミー人形が文楽人形になったのは、福島のキャラ設定通りにしたからですけど（笑）。

福島：確かによくみんなから設定が「濃い」って言われました。だけど設定よりも企画が前なんです。ボス敵の企画が先に幾つかあってその中からゲームとしておもしろそうなのを選んで、その企画に沿った設定を付けていったんです。本当はゲームのボス敵に設定なんて無くてもいいんですけど、このゲームには「メタルギア」っていう名前がついてるんで。メタルギアを成立させるためにはある程度以上の設定が必要になるんです。だからディテールというのはメタルギアがメタルギアらしくあるために必要なものであって、別にそれ自体のために存在しているわけではありません。でも僕は毒にも薬にもならないものには興味が無いんです。そうすると毒を作るか薬を作るかっていう話になるんですけど、その場合僕は毒を選ぶんで……。

野尻：今回、ゲーム制作の現場に初めて参加した、斎藤くんは、ゴーストバベルをどのように捉えられてますか。

斎藤：バグチェックをしていて感じたことなんですけど、たとえば本来すぐに助けなければならない仲間をわざと遠回りして助けてみたりとか、変わった

Yoji Shinkawa

Tomokazu Fukushima

Ikuya Nakanura

Ryosaku Ueno

Juntaro Saito

遊び方をあれこれと試してみたんですが、それに対する答えがすべて用意されているのには、驚きました。これほど、作り手のこだわりが感じられる作品は、現在めずらしいんじゃないでしょうか。

野尻：今回は海外版も同時進行で制作したんだけど、それがまたいろいろと大変で（笑）

上野：そうですね。容量の問題とかもあって、日本語版や欧州版で入っている仕様が、アメリカ版で削られてしまったりとか、デモ絵が何枚と制限されたりとか、泣く泣く削られていった仕様もありましたね。

野尻：監督、そもそも『ゴーストバベル』をゲームボーイで作ることになったきっかけは、海外からの依頼だったということですけど。

小島：そう、大変めずらしいことなんだけど、海外の販社から『メタルギア』をゲームボーイで作ってくれというオーダーがあったんだよ。『メタルギアソリッド』は、全世界で550万本くらい売れているんだけど、特にヨーロッパには、熱いファンがたくさんいて、反響がすごかったんだ。
実を言うと、最初は、まるっきり作る気がなかった。ただ、これまで、3DOやセガサターン、プレイステーション、PCエンジン、MSX、PC9821などと、結構多くのハードでゲームを作ってきたんだけど、ゲームボーイはなかった。それで、これはいい機会かなと思ったのがひとつと、今、ちょっと世間を賑わしている、プレイステーション2という新しいハードが発売されたことも関係しているんだ。ハードの多機能化という時代にあって、ゲーム制作の現場においても、より高い技術が要求されるようになってきているわけだけど、ここでゲームボーイという、制約の多いハードでゲームを作ることによって、もう一度初心に戻ってゲームというものを考え直してみようと思ったということもあるね。
まぁ、偶然と理詰めのものが重なってできあがったのが、僕にとっての『ゴーストバベル』という作品かな。

野尻：ある意味では失敗点でもあり、ある意味で成功点とも言えるんだけど、携帯ゲームとは思えないボリュームが今回の作品の特徴のひとつですね。気軽に楽しめるというよりは、ドップリとメタルギアの世界に浸るというゲームに仕上がったと思っています。最後に、小島監督にまとめてもらいましょう。

小島：今回の『ゴーストバベル』は、一見クラシカルなイメージだけど、敵に見つからずに進む緊張感を作り出しているゲームシステムや重厚なシナリオ美しいグラフィックなど、どれをとっても昔の作品のリメイクというより、まったくの新作だよね。
それと、いつでもどこでも肌身離さず遊べる携帯メタルギアというもの特徴のひとつとして挙げられると思う。もちろん、前作を遊んでくれた人には楽しんでもらいたいし、『メタルギア』未体験の人にもぜひ遊んでほしいね。

2000年3月某日　KCE Japan WEST にて

■ 小島秀夫
プロデューサー

■ 野尻真太
ディレクター

■ 福島智和
シナリオ

■ 中村如哉
キャラクターデザイン・アートディレクション

■ 新川洋司
イラスト・メカニックデザイン

■ 上野亮作
アシスタントディレクター

■ 斎藤淳太郎
グラフィックデザイナー

Yoji Shinkawa Gallery

Japanese REMIX : Ichiro Kutome

Black Chamber

KONAMI OFFICIAL GUIDE

METAL GEAR Ghost Babel PERFECT GUIDE

2000年5月5日　初版発行

発行　コナミ株式会社
発売　株式会社 新紀元社
〒101-0054 東京都千代田区神田錦町1-7 錦町一丁目ビル 2F
TEL:03-3291-0961 FAX:03-3291-0963
郵便振替 00110-4-27618
本文執筆　山崎 裕／蒲池美樹
編集　コナミ株式会社 CP事業部(高口友昭)／新紀元社編集部
撮影　大塚成一
表紙デザイン・AD　株式会社 コナミコンピュータエンタテインメントジャパン(久留一郎)
本文デザイン　株式会社 コナミコンピュータエンタテインメントジャパン(久留一郎)
株式会社 明昌堂
DTP　株式会社 明昌堂
印刷　大日本印刷株式会社

ISBN4-88317-795-5
定価はカバーに表示してあります。
Printed in Japan

ゲーム内容についてのご質問は一切お答えできません。
特にお電話でのご質問はご遠慮下さい。

ホームページアドレス
コナミ株式会社　http://www.konami.com/
株式会社 KCEJ　http://www.konami.co.jp/Kcej/
株式会社 新紀元社　http://www.shinkigensha.co.jp/

■ホームページアドレス
コナミ株式会社　　http://www.konami.com/
株式会社KCEJ　　http://www.konami.co.jp/kcej/
株式会社新紀元社　http://www.shinkigensha.co.jp/